

SUPER MARIO 64

Fantastic 攻略 Book

スーパーマリオ64
ファンタスティック
攻略ブック



Contents もくじ

こま ち し き 困ったときの10の知識

パワースターの取り方はわかったけど
デが追いつかない、アクションがうまく
出ない、そもそも何をしたらいいかわから
ない…。あらゆる悩みを一発解消！

P.3

べつ こう り ゃく コース別攻略

アクションがウマイだけじゃ世の中渡っ
ていけない、それが『マリオ64』の世界。
9コース+α、約60個ものパワースター
入手法、あなただけにそっと教えます。

P.6

- コース①ボムへいの せんじょう ……P.8
- コース②ボタンキングの とりで ……P.11
- コース③かいそくの いりえ ……P.14
- コース④さむいさむい マウンテン ……P.17
- コース⑤テレサの ホラーハウス ……P.20
- かくしコース はばたけ はねスイッチへ ……P.23
- エキストラコース①やみの せかいの クッパ ……P.24
- コース⑥やみにとける どうくつ ……P.26
- コース⑦ファイアバブル ランド ……P.29
- コース⑧あっちっち さぼく ……P.32
- コース⑨ウォーター ランド ……P.35
- エキストラコース②ほのおの うみの クッパ ……P.38
- かくれスター ビーチのかくれスライダー ……P.40

ち ょ う テク ニ ック マリオ超ウルトラ技&クイズ

『マリオ』につきものといえば、キノコに
ジャンプに「次は出るの？」と言われる
ルイージ(笑)、そしてウル技／無限1
UPをはじめ5つの技を収録。

P.42

この付録がカバーしているのは、コース9までとエキ
ストラ2つ、かくしコース1つにかくれスター1つ。隅
隅まで熟読すれば、この範囲内は完璧になるハズだ。

任天堂

N64

アクション
64M

はつ ばい ち ゅ う

発売中 9800円

バックアップ(最大4)

はじめに

ハマリ!?

どーすんの?

困ったときの 10の知識



「あそこへ行けば新しい展開になりそうなんだけど、行きかたがわからない」ってときや、スターのタイトルだけじゃ謎が解けないことって、けっこう多いと思う。この攻略ブックにはコース9までのほとんどの謎を解説してあるけど、もっと先のコースのことには触れていないしね。

そこで、狙ったアクションが出ない人や行動に詰まってしまうた人のために、いろんな状況に応じた解決法を紹介するのがこのコーナー。テキストにプレイするものいいけど、やっぱりある程度の知識があったほうがスムーズにゲームを楽しめるもんね。ロクにアクションを使いこなせない初心者から、かなり先のコースに進んでいる上級者まで、詰まったときはこのコーナーが参考になると思うぞ。

○だあーっ、「ひみつ」って何よ「ひみつ」って!? 全然ヒントになってないんすけど…



○ムウ、このあからさまにアヤしい途切れた橋、いかにも向こう側に何かありそうなんだけど…。跳べるんかいな!?



最高速モーション



走りモーション

○最高速になると、右の状態より少し体が前傾姿勢になるぞ

○マリオがハデに手を振り出せば、それが走りモーションだ

マリオのアクションの中には、「走りながら」でないと出せないアクションがけっこうある。でも一口に「走る」といっても、マリオの「走りモーション」には段階があるのに要注意。例えばボテアタックだけは、ただ走っているだけではダメで、走る速度が最高速でないと出ないのだ。逆に、加速しないと出せないと思いがち

知識① 一部の大神はスピードが必要

短距離より
幅跳びできるぞ



○ほい、ちゃーんと走り幅跳びできてるでしょ? 要するに、一瞬でもしゃがみずべりができればOKなのですよ



○うーん、ここから幅跳びするにはトリ助走距離が足りないような気がするけど…。なーんて心配は無用!

な走り幅跳びは、ちよつとも走りモーションに入っていれば出すことができる。これを知っていれば、足場が狭くても幅跳びを活用できるぞ。ちなみに3段ジャンプは、歩きからでもOKだ。



○心の中では3段跳びのハズが、なぜかただのジャンプに…。誰もが一回はやるこのテの失敗を、減らせる知識集だ



○幅跳びや3段跳びなど、他のアクションからの連続技としても利用価値大!



○基本は壁に対して垂直に、ジャンプしたら3Dスティックは離してOK

おそろく、一番出すのに慣れが必要になるのがカベキック。でもこれを出せなきゃ取れないスターつてわりと多いんだよね。そこで簡単なアドバース。まず、ヘタに3Dスティックを倒さないこと。カベキックの操作は、AボタンだけでOKだからね。それと、壁に正面から飛び込むようにしよう。

特殊アクションが出ないとき

知識② カベキックは向きに注意

狙った場所へ行きたいとき

高い壁の上にスターがあるときや離れた場所に足場がある場合、だいたい特殊なアクションを駆使すれば到達することができ。要は、どのアクションを使えば行くことができるかの判断がポイントになるワケだ。もし、ここで紹介しているテクニックを使っても狙った場所へ行けないなら、何か別の行きかたがあるってコトだぞ。

知識③ 高い場所へ登るテクニク

まず最初に覚えておきたいのが、床ギリギリに行けば「つかまる」ことができるため、マリオは思ったより高い場所へ登れるってコト。大半の足場はつかまることができ、ジャンプが届く場所なら登ることができ。次に、助走する距離があるかどうかポイント



一部足場を除いて、マリオが上に立てる場所はほとんどつかまれる



柵がある場所や下が坂の場所、極端に傾いている場所などはダメ



行けずに行けない高い壁。…なんて、あきらめてないかな？ 行けそうな場所って、だいたい行けちゃうもんですよ

ト。たつぷりあれば3段跳びが、もっとも高く跳べる。もし足場が狭ければ、後ろ宙返りか2段ジャンプだ。背中にも壁があるなら、カベキックを連続で使うといい。



3段跳びのラストは高へく跳び上がることができる。お城の中2階に一気に登ることだってできちゃうのだ



足場が狭ければ、後ろ宙返りがいい。ジャンプが高くて間合いも一定、しかも着地後にすべらないので重宝するぞ

ジャンプの高いアクション
●逆立ちからジャンプ
●カベキック
●2・3段跳び
●後ろ宙返り

知識④ 離れた場所へ飛び移るには

遠くに跳ばないとミスになってしまう場面は多い。そんなときに頼りになるのは、おもに走り幅跳びと3段跳びの2つのアクション。この2つは全体でも扱いにくい部類に入るアクションなんだけど、ここで紹介する簡単なポイントを知っておけば相当ワフになるぞ。

走り幅跳びのコツ

特殊アクションの中でも特に使用頻度の高い走り幅跳びは、慣れないとタダのジャンプになってしまい、これを防ぐには「マリオがしゃがみモーションになったのを見てから跳ぶ」ようにすればいい。普通のジャンプになってしまうのは、しゃがんでいないうちにジャンプしているため。しゃがみすりさえ出していれば、助走自体はかなり短くても大丈夫。助走の速度はあまり関係ないぞ。

すべればOK



しゃがんだとき、ちょっとでもすべるスピードなら幅跳びの準備はOK



歩きモーションでさえなければ幅跳びになる

3段跳びのコツ

高さ、飛距離ともに非常に優秀な3段ジャンプだけど、最大のネツフはかなりのスペースがないと最後のジャンプがでかいこと。だけど、このアクションは助走がいらない、という点に注目して欲しい。マニュアルには「スピードが必要」と書いてあるけど、実際には「最初のジャンプから最後のジャンプまで3Dスティックを同一方向に倒しておく」という条件さえ満たしていれば、一切助走なしでも出せるのだ。つまり、意外と狭い足場でも跳べるってワケ。



スティックだけは同一方向に倒しておこう



止まった状態からジャンプし始めても大丈夫

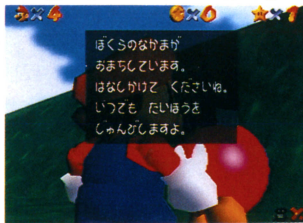
まっすぐに 入力しよう

たとえ目的がハッキリしていても、大砲に入ったら一応周囲を見回しておこう。新発見があるかもよ



大砲の所在地は、このマークがメイン。たまに小高い山みたいなところに隠されていることもあるけどね

あかボムへいを探せ



あかボムへいとは大砲は1セットなのだ

離れた小島や空中に浮遊している足場などには、さすがにアクションじやないからね。でも、こういう場所にこそスターや赤いコインがあるもの。こういった遠い場所があるコースでは、とりあえずあかボムへいを探そう。あかボムへいがあれば、そのコース内には絶対に大砲があるからね。後は、片っ端から大砲で飛び回ってみよう。照準は慎重にね。

知識⑤ とりあえず大砲を使う

何をしてもいかわからないうとき

スターのタイトル謎が解けないと、何をしてもいかわからなくなっちゃうよね。そんなときは、とりあえずここで紹介するような行動をとってみよう。



○とにかく八方塞がり、何していいかわからなくなったときは、とりあえず以下に紹介する3つの知識を試してみよう

知識⑥ コースを出て別のコースへ行く

1つのコースには6つのパワースターが隠されているけど、何も全部取らないと先へ進めない、なんてことはない。詰まったら、とりあえず一度あきらめて別のコースに挑戦してみよう。もしかしら、狙っているスターは何らかの理由で「今は取れない」スターかも知れないからね。



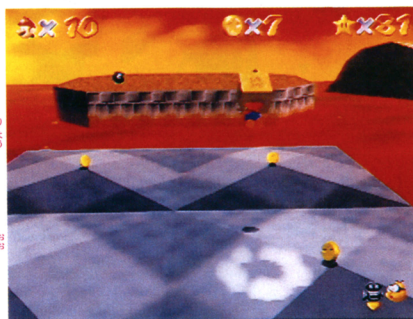
○人間、あきらめがカンジンってコトもあります

知識⑦ コース内を細かく観察する

アクションは全部試したのに、どうしても行けない場所があるときは、コース内に仕掛けがある可能性が高い。スイッチを踏むとコースの形が変化したたり、コース上の障害物を利用したり（木を倒して橋にする、など）、アイテムを利用してしたりなど、コースには様々な仕掛けが施されているのだ。まずはコース内を観察して、とりあえず動くものを探してみよう。



○スイッチを見たら、絶対に踏んでおくこと。必ずコース内のどこかに異変が起こるからね



○アイテムを利用することも多いぞ

知識⑧ ぼうしの使いどころを考える

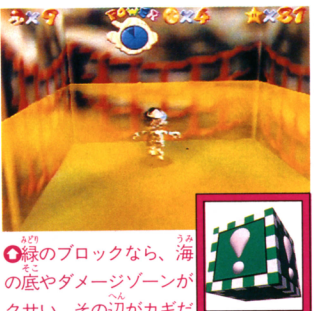
コース内にぼうしのブロックがあつた場合、まず8割はスターを手に入れるためのぼうしだと思つて間違いない。もしスイッチを押していないならどうにもならないけど、押してあるなら使える場所を考えてみよう。例えば赤いブロックがあれば空中がアヤしいし、青いブロックだったらかどこかに通抜けられる壁などがあるハズだ。



○赤いブロックあるところ、上空にヒントあり。これ、鉄則（たふん）



○青いブロックの近くはぶつかりまくってみよう。どこかに抜け道がある



○緑のブロックなら、海の底やダメージゾーンがクサイ。その辺がカギだ

体力が残り少ないときは

マリオの人数が減るおもな要因は落下だけ、体力がなくなつてのミスの回数だつてバカにならないよね。体力を回復する方法もいくつか覚えておこう。特にコインは、体力回復以外にもうれしい特典があるから要チェックだぞ。

知識⑨ 回復のメインはコイン探し

一番手っ取り早い体力を回復させる方法は、コースのあちこちに点在しているコインを集めることだ。コースになくても、敵を倒せば出現することが多いぞ。また、黄色は50枚で1UP、赤は8枚でスターが出現、といった特典は絶対に覚えておこう。



○付近にコインがないときは、モンスターを血祭りに上げて強奪だ（ヒドイ...）。青いコインを持ってるヤツもいるぞ

知識⑩ クルクルハートは走ってゲット

大幅な回復に役立つのがクルクルハート。通過するだけで無制限に体力を回復してくれる、ありがたいアイテムだ。でもコレ、意外と回復に時間がかかるので、ダッシュで駆け抜けるようにしよう。回復の効率が格段によくなるぞ。



○のんびり回復していると、モンスターが来ちゃって困ることも。できるだけ走りながら通過して、サクッと回復すべし



黄 き 体力を1回復 アップ 50枚で1UP



赤 あか 体力を2回復 アップ 8枚でスター出現



青 あお 体力を5回復

○瀕死のときには極上の存在と言えます

別コース攻略



宿敵ワッパを倒すには

各コースの攻略に入る前に、ここで簡単にゲームの流れをおさらいしておこう。ゲームの目的であるパワースターを入手するまでの

手順や、各コースへの行きかたなど、言ってみれば「初歩の初歩」的な部分の確認だ。今まで気付かなかったシステムもあるかもよ。

マリオが至るの目的としているのは、言わずと知れたピーチ姫やキノコ城の人々を救出するコト。ひいてはピーチ姫たちをさらった

悪の大魔王、ワッパを倒すことだ。ただし、ワッパがいる大きな星の扉を開くには、一定数のパワースターが必要になる。まずはスターを集めることが必要なのだ。



○序盤のコースの大半は、絵がある部屋に入る前に星の扉を開く必要がある。扉を開くには規定数以上のスターがいるぞ



○スターがないとワッパと戦えない

パワースター入手までのステップ

1 パワースターを入手するためには、まずコースに入る必要がある。コースへの入りかたは、絵や壁に飛び込むのがほとんどだ。コースに入ったら、次はスターを探す。

2 ほとんどのスターは最初からコースのどこかにあるけど、スターによっては条件を満たさなければならなかったり、誰からもらう必要があったりするぞ。スターを見

3 つけたら、後はそのスターを取ればクリア。同じコースの次のスターを探してもいいし、違うコースへいくのもキミの自由だ。
...と、これがパワースターを入手するまでの基本的な流れ。他にも、予想もつかないような方法でスターが手に入ることもあるけど、まずは順番どおりに探してみよう。



スターがないと
行きづまるぞ

パワースター獲得!



○スターを取れば任務完了! 再び同じコースに入れば次のタイトルになっている

キノコ城の中を探索しよう

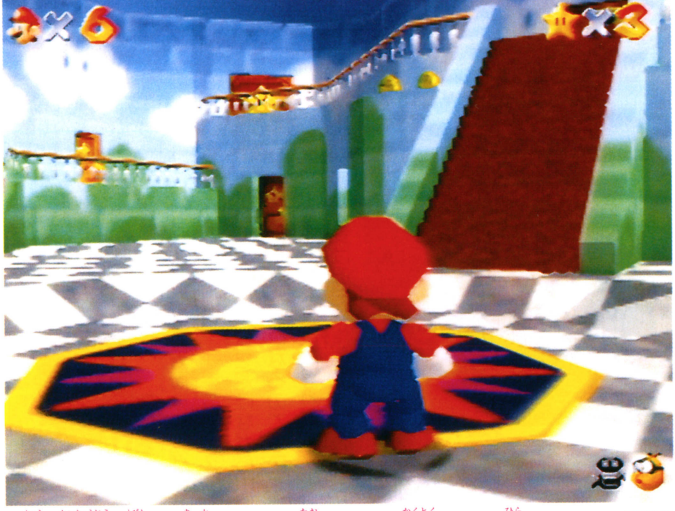
ゲームがスタートするのは、キノコ城の目の前の草原。お城に入ったら、いよいよコースへ入ることができるようになる。ちなみに無条件で入れるコースはコース1のみで、他のコースはすべて一定数以上のスターが必要だ。また、地下へ降りるには、ワッパを倒してカギを入手する必要があるぞ。



○お城の周りには、お堀などのアヤしいスポットがいくつかある。でも、正規のコースはどれもお城から向かうのだ

地上

コース1~4、ピーチ姫の部屋 エキストラコース1



○中2階中央の扉は、地下のワッパを倒してカギを獲得しないと開かないのだ

地下

コース6~9 エキストラコース2



○地下へ降りるには、中2階にあるエキストラコースのワッパを倒して、カギを入手する必要がある。ちなみに通路を照らす松明は触るとダメージを受けるぞ

裏庭 コース5



○一風変わった入りかたをするのがコース5。裏庭のテレサを倒す必要がある

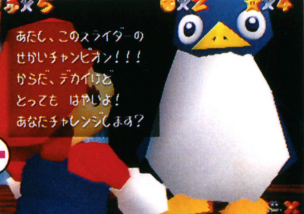
『マリオ64』のゲームシステム

スターの順番は関係ナシ

ここでは、『マリオ64』独自のゲームシステムについて解説しよう。
『マリオ』ワールドには15の世界があつて、1つの世界に6種類の目的があるわけだけど、プレイの順番はプレイヤーの好みで選択できるし、何回でもやり直せる、ちよつと変わったシステムなのだ。

繰り返しプレイ可能

例えばコース4のスライダァって、1回クリアすると次からはペンギンが出てくるよね。もし1人でスライダァの練習をしたいなら、コースのタイトル画面でスライダァを選択すれば、スターを獲得していないときとまったく同じ状況でプレイできるのだ。ただしクリアしても、出現するスターは透明なので、同じスターを何回取ってもスターの数は増えないけどね。



○スライダァの練習をしようにも、スターを取っているとペンギンが常駐してジャマしてくる。これがイヤなら...

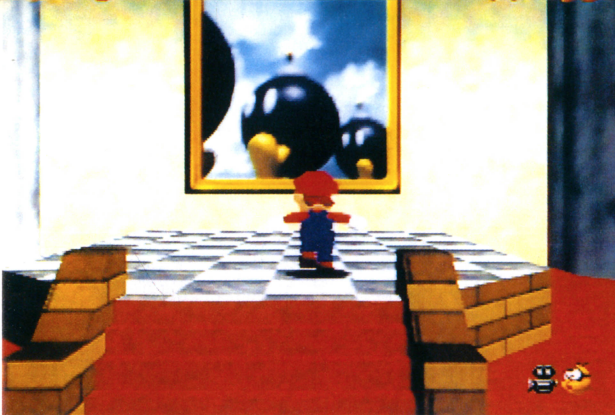
○一度コースを出て、黄色く点灯しているスター1を選択すればOK。スター1を取っていないときと同じ状況になるぞ



○タイトルにあったスターを飛ばして、その次のスター3がちゃんと手に入る



○例えばコース4のスライダァをクリア後、またスライダァに来てペンギンに勝つと...



ボムへの せんじょう

コース
1

転がって行く鉄球は数知れず…



○ポーズをかけるとコース全体が見渡せる。これを利用すれば、ある程度の現在位置などが確認できて便利だぞ



○どこまでも広がる草原。初っぱなのコースからこんなに広がって、ちょっと気疲れしそうでけど慣れれば平気さ

このコースの難所は鉄球が転がってくる山道。一番最初のスターから、その鉄球を避けながら山頂を目指すことになるので大変だ。もちろん鉄球に当たればダメージを受けるぞ。焦らず慎重に！

広い草原と鉄球の転がる山

立派なおじい様が、いかにも偉そう



1 やまのうえの ボムキング



○山頂ではボムキングがマリオを待ちわびていた

最初から、いきなりボス級のモンスターと戦うことになるぞ。その名もボムキング。彼に会うためには、コース内にときたま見られる矢印をたどって山道を登り山頂を目指そう。

山頂で待つボムキングを倒せ



3回繰り返す

○再びBボタンを押して投げる。これを3回繰り返すんだ



○背後に回ったらガシッと捕まえる。走ったままBボタンを押すと、ボディアタックになってしまうので、いったん止まったほうが無難



○3Dスティックを斜めに倒して、グルッと背後に回ろう。ボムキングの動きは意外に早いので、走って回り込まなければならないぞ

ボムキングを倒すには、まず彼の背後を取り、そこですかさずBボタンでその巨体を持ち上げる。再びBボタンを押せば放り投げるぞ。これを3回繰り返せば、その場でパワースターがもらえる。

ボムキング攻略法

これはOUT!



同じく、こちらがリングの外に投げてダメ。ボムキングが頂上まで飛んでくるのは見物だけどね

ボムキングに捕まると投げられてしまふが、そのとき頂上のリング(○)から出てしまつとやり直し



○走って回り込むよりも、上を飛び越えてバックを取ったほうがラクチン



飛び越えられる

でかノコノコよりも早く山頂に着く

ボムキングを倒した後、再びこのコースを訪れるとスタート地点に大きな亀、すなわちでかノコノコがマリオの来訪を待ちわびているぞ。彼に話しかけると、先ほどボムキングがいた山頂までレースをすることになるんだ。彼よりも先に山のてっぺんにある旗のところにハゴールできれば、もうひとつのパワースターをもちうことがでる。タイムよりも勝利を狙え。

はくねっコノコレース

2

再び山頂を目指す



勝てばパワースター入手

○けれどカメラだけにやっばり遅い。十分勝てるよ



○けっこう自信アリ気だよ



○約5秒ぐらゐの差はつけられる。勝利は確実



○ショートカット成功。ただし一回で決めないと、余計に時間を食ってしまうぞ



○山頂付近の、登れそうな高さの場所を見つけて2段ジャンプ。でかノコノコに負けそうになったときはこの手を使おう

ゴール間際でジャンプ

普通に走れば簡単に勝利できるノコノコレース。でもいまひとつ自信がないという人のために、ちよとしたテクニックを教えよう。それはゴール直前の段差で、2段ジャンプを使って少ワルートを省略してしまおうというもの。これを使えば約8秒ぐらゐは稼げるぞ。ただし一回で確実に登ること。

大砲を利用するこゝ

ボムキングを倒した後から使用可能となる大砲。この大砲を使って一気に山頂付近まで飛んで行けば、さらにタイムが稼げるのではと考える人も少なくはないハズだ。しかし実際に使ってみると、レース終了時にでかノコノコが「スルツコはなしスス」と言っていて、その回のレースは見送りとなってしまふ。少々考えが甘かつたかな。



○バレバレだったらしい。やっばズルはマズいか



○照準は山のてっぺんのやや上方にあわせよう。この山は相当高いので、ある程度の高さがないとまったく届かないんだ



○大砲を使って山に登るには、山道の入口にある柵の近くの大砲がベター。あかボムへいに出て、使える状態にしておこうね

ガン

そらのしままでふつとべ

3



○大砲の1つは空の島にあるので、4つが使える



○空の島にあるスター、それだそれ！でもどの島？



○黄色い「ノ」のブロックにパワースターがある



○木の根元あたりに着地する。もう少し高いと木にぶら下って止まるので、「見える飛び」なら、照準を高めに設定しよう



○狙うは島に生えた1本の木。その木のてっぺんに見えるあかコインを、照準の中央にもってくぐらいが丁度いい。さあ、飛んでけ



○島がよく見える位置に、ちゃんと大砲がある

空に浮かぶ島へ大砲で飛んでいけ

このコースには、空に浮かぶ小さな島が存在する。タイトルはその島へ飛んでいくことを示しているの、さつそく大砲を使って飛んでいこう。コース内には大砲が5つあるけれど、スタート地点の大砲からでは島の到達はムリ。そこで一番ベストな大砲は山頂付近の大砲。大砲の照準から、その島にある1本の木をのぞくことができるので、その木の少し上を狙って飛んでいこう。島の黄色い「ノ」のブロックを叩けば、中からパワースターが出現する。

山頂付近の大砲がベスト

この8カ所を目指せ!

4

8まいの あかコイン

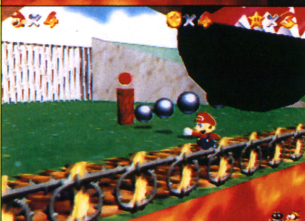


ワンワンの大小屋の近く、スタート地点から向かって右側の小山の上にあるぞ

ワンワンの大小屋付近にある、回転するリフトの上にある。ジャンプして取るう



ワンワンの杭の上にも。これを取るには、ワンワンに十分気をつけること



山道入口の、柵の直前にある石橋の下に空間がある。そこにもあかコインが

ワンワンの大小屋を越え、シーソーの橋を渡ったら左へ。4本の杭がある場所だ



シーソーの橋を渡って、山へ行く方向とは逆の左側へ。4本の杭の側にある

山道を少し登って、柵の下ろせる場所へ。そこにある坂道をすべっていこう



空に浮く島に生えた木のてっぺんにある。木の上まで登ったら逆立ちして取る

あかコインを8枚集める



パワースターはニダ!



ワンワンを越えただけにある。4本の杭の中央にパワースターは出現するぞ

5

そらにはばたけ はねマリオ



このパワースターを取るには、はねマリオになって空をくまなく探索する必要がある。まだはねマリオにならない場合は、後回しにして別のコースへ向かおう。

はねマリオになって空を飛び回ろう



6

ワンワンの いぬごやで

スタート地点からさほど遠くない場所にいるワンワン。その裏手には柵に阻まれて取れないパワースターがある。このパワースターの入手がここでの目的。押しつけても引いても叩いてもビクともしない。どうするや

犬小屋の柵がなくなれば

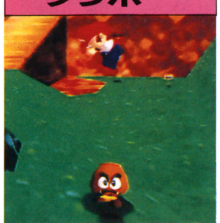


見えるのに~



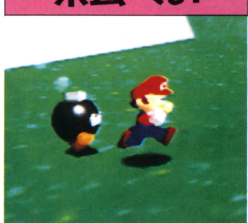
犬小屋はワンワンのすぐ側にある。ここを何かをすればいいのかもね

クリボー



パンチ、キック、踏みつけと倒し方はいろいろ

ボムヘイ



投げてしまえば爆発する。自爆を待つのも手かもしれないね

実はそのコウラ、乗れるんです。坂道もへっちゃらのスピードで駆け抜けるぞ!

コウラが!



パンチやキックで攻撃。するとコウラが取れるんだ

ノコノコ



でかノコノコのレース後に出現。逃げ足は超速いぞ

モンスターの倒し方

ここで紹介するのは、倒せるモンスターとその攻略方法。まだコース1というところもある。それほど強いモンスターは登場しないけれど、コウラを持つているノコノコは要チェック!



バツタン キングのとりで

コース
2

足場の悪い
空中の岩



コース全体が宙に浮いているので、一歩一歩がとても慎重になる。加えて細い通路や回転するバー、落ちる道などがあって足場も悪い。ここは3Dスティックの、強弱を使い分けて進むことに慣れるコースといえる。視点もそろそろ自分に合わせて、どんどん変更することをオススメするぞ。



少しでも気を抜けば、ほらこのとおり。冷や汗モノの狭い道がところどころにあるぞ

小粋なショートカット

によきつと出てくるカベやドツスンが苦手という人には、スタート直後のショートカットがオススメ。2段ジャンプを使って、スタート地点近くの壁を登って、ちよつと得した気分。



壁の前で2段ジャンプ。マリオが壁のへりにつかまれば成功だ。かなり楽ができる

で…でかい！



近くに寄って見上げてみる。するとかなり大きいことが分かる。こんなヤツが相手か〜

1 いかりのバツタンキング

回転リフトを越えた先にバツタンキングの後ろ姿が



上を目指して進め、進め〜！

壁の山頂にいる
バツタンキングを倒せ

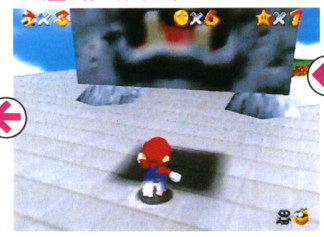
コース2での最初の目的となるのは、またしてもボス級のモンスターとの戦い。壁の頂上にいるバツタンキングがその相手だ。コイツもボムキング同様、セリフ中に出てくるぞ。大きな体に尻込みせず立ち向かえ。

マタをくぐれ！

跳び上がったところでマタをくぐり抜ける。走り込めばいいだけ



直前で突如跳び上がり、そのまま体全体を使って倒れこんでくる。潰されると、3目盛り分の体力が減ってしまうんだ

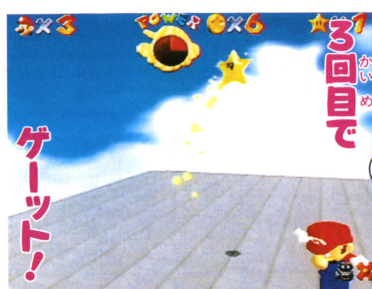


少し離れたところまで移動して、体制を立て直しつつ待つ。ある程度の距離になると、いきなり走り込んでくるぞ

バツタンキングの倒し方

バトルに入ったら、まず相手を十分に引きつける。バツタンキングの攻撃は、その巨体を活かした倒れ込み。だから倒れてきた瞬間にそのまま前進しながらマタをくぐるんだ。倒れたらその背中に飛び乗り、ヒップドロップをお見舞いしてやれ。これを3回繰り返せば、パワースターが出現する。

視点に注意



以上のことを3回繰り返せば、パワースターが



起き上がり時に、マリオが見えなくなる場合があるので視点変更を！



どこでもいいから跳び上がってヒップドロップ



倒れている間に、振り向きざま跳び乗ろう。背中の「X」が、いかにも弱まって感じ

3 たいほうで ひどつとび

大砲の位置は、前のページで紹介したシヨートカットでできる壁を越えて、直進したところにある。飛ぶのに失敗してダメージを負ったときのために、付近のコインは残しておこう。狙う場所は塔の側面に突き出たバルコニーのような場所。大砲に入



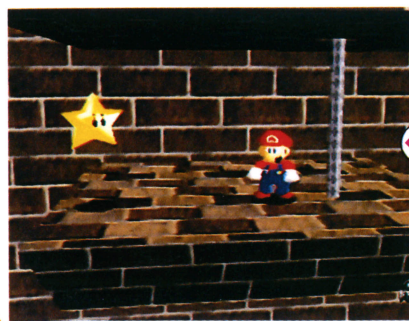
スタート地点に現れたマリオの、そのまゝの状態の後方に当たる場所に位置する。移動しながらポーズ機能でマップを出して、よく観察してみよう

大砲を使って
パワースターへ

この場所に
パワースターが



4つの三角で成り立つ照準が見えるかな？この角度が間違いのない狙いだ。参考に



ダメージは受けるけれど着地は成功する。中央にある突き出たボールを下がっていくと、すぐそこにお望みのものが

柱に当たるように

2 とりでの てっぺんへ



ありや？ バッタンキングはいないぞ。それにあの塔はなんだ。いつの間にできたんだろう...と考えてもムダなこと

再び塔の頂上へ向かうことが目的となる。頂上にはバッタンキングの姿はなく、代わりに塔がそびえ立っているぞ。キラーに注意し、塔の周りの出入りする床を登って最上部へ達すればOK。

塔の最上部に出現した
塔の最上部を目指せ

目指すものはそこ！

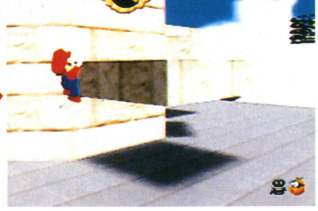


ボールの上からジャンプ！ お、それほど高い塔でもなさそうだ



キラーを避けて

ラクラク
ゲット！



塔の仕かけを
クリアすれば

パワースター出現！

4 うきしまの 8まいコイン



パワースターはスタート地点近くに現れるよ

ドッスンの上に乗って取る、あかコインもあるんだ



小島の黄色いコインは間違いないでね。

タイトルでは8枚コインとしか記されていないけれど、ここで集めるべきコインはあかコイン。以後「8枚」「あかコイン」と覚えておくといいかも。コース1のときと同様に、コース内に散らばっているあかコインをすべて集めるんだ。決して塔の周りに浮いている、小島の上の8枚の黄色いコインとは間違いないでね。

集めるのは
あかコイン8まい

あそこへ行きたい...

5

とりかごへ ストーン



眩しい太陽を背に、とりかごが浮いている。あそこだ、あそこに行くんだ〜!

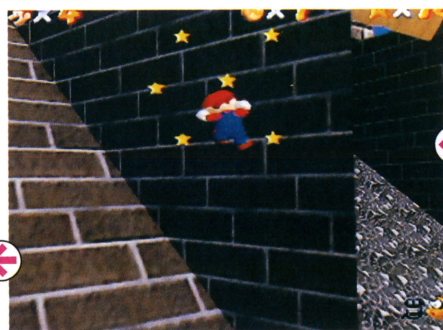


受けたダメージは、側にあるコインで回復。そして再度大砲の中へGO!



鳥につかまって、空からとりかごへ向かうんだ

大砲で飛んでいけば、簡単にたどり着けるんだ。まずはその鳥を探そう。見つからないときは、大砲を使ってもOK。ここではその大砲を使って飛んでいく方法を取り上げてみたぞ。



当たれば手痛いダメージを負うぞ



手前にあるこの壁。これがジャマなんだ。狙いはだいたいこんなもの。当たらないような照準は見つかるかな?

大砲でとりかごへ向かうとすると、狙いによっては手前の壁にぶつかってしまうことがある。ここで受けるダメージは1目盛り分。しかし着地の際にも2目盛り分のダメージを負ってしまうんだ。そんなときは近くのコインで回復。

ジャマな壁に注意

6

たいほうで ぶっこわせ!

このコースに設けられた大砲は1つだけ。だからスタートのときと同じ大砲を使って、どこか壊れる場所を探そう。『ぶっこわせ』って言うんだから、どこか壊れる場所もあるという感じだよ。ガンガン飛んでみて、怪しいと思う場所を見つけ、大砲で突っ込んでみよう。

壊れる場所を大砲を使って探せ

グリグリ探すべし



壊れそうなおもちゃを探そう。あまみ見当違いな場所を狙うと落ちるよん♡

コインで回復を



減ったパワーはコインで補いましょう



ゴチンとぶつかれば、パワーメーターが1目盛り分減る。これは痛いね。でもいつかは報われるときが...



8 遠く向こうにとりかごが見える。照準は高めのいいかも

照準は高い位置へ

バックンフラワー

起こさぬよう、ゆっくりと近づいて。至近距離でバックンフラワーが発動してバックアウトできるぞ



このコースで倒せるモンスターは2体(バツンキングを除く)。ここで初めて、バックンフラワーが倒せることを知った人もいるのでは? 倒さなくてもクリアはできるけれど、コインをたくさん集めたいという人は挑戦してみよう。

モンスターの倒し方



倒すときはヒップドロップで。取得できるコインは計10枚

倒れた背中の上でジャンプするたびに、コインが出てくるぞ

バツタン



バツンキングのちっちゃい版。でもいかつい顔はそのまま。足早に近づいてくるので注意



かいぞくめ いりえ

コース
3



① ガーン、間に合わなかったようだ。ゴメンね

① メーターが怪しい！ なんとあと1目盛り分しか残っていないじゃないか〜。早く、早くマリオ！ 水面はもうすぐだぞ



① ウツボ（きょだいウツボ）が大きな口を開けてるよ〜。体はとも大きく、そしてとっても長い。接触すると大ダメージを受けるぞ

いっしょに潜るという特別な操作が必要となる水中コース。方向転換がうまくいかず、イライラしてしまうことも。けれど、このコースで最もやつかいなのは息継ぎが必要という点。これはただ潜っているだけでなく、時々確認しながら行動しなくてはならないんだ。つい忘れがちになるので注意しよう。

**ウツボに注意、
息継ぎに要注意！**

もくてき ちんぼつせん 目的の沈没船へ

1 ちんぼつせんの おたから



① ヤツは何だ！ 尖った歯がむき出しだぜ



① ウツボが出たら一度酸素補給を



息継ぎをしておく

① ウツボの前をウ〜ロチョロ。顔を出してくまで根気よく繰り返そう



① どこから開けるかは、プレイヤーの直感次第。宝箱が開いたときに泡が出るので、それで酸素を補給することが可能だ

**ウツボを追い出し、
宝箱を開けよう**

ウツボの気を引こう

水に入ると分かるけれど、水中は意外にも広いコースになっている。スタート地点から直進すると、円形の底の深い場所へと到達するぞ。そこをどんどん潜っていくと、なんと沈没船が見えてくるんだ。タイトルに示す沈没船とはこのこと。この沈没船内にある宝箱を開けることが今回の目的となるんだ。しかし沈没船の窓らしきところには、きょだいウツボ（以下ウツボ）がいて、中に入ることができない。まずはこのウツボをその窓から追い出すことから始めよう。

まずウツボの側をウロチョロしてウツボの気を引くんだ。するとウツボが突然体を出してくる。このとき注意していないとダメージを受けてしまうぞ。しばらく見届けていると、どんどんとその巨体を沈没船から出してくる。ここで一度息継ぎをしておこう。再び戻るとウツボの姿はなく、心置きなく船内へと進入可能となるんだ。

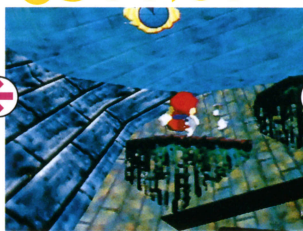
順番に宝箱を開ける

船内に入ったら、4つの宝箱が目に止まるハズ。その宝箱は順番通りに開けないとダメージを食らってしまうという仕掛け。うまくすべての宝箱を開ければ、船内の水が引いて上方にパワースターの入ったブロックが登場する。

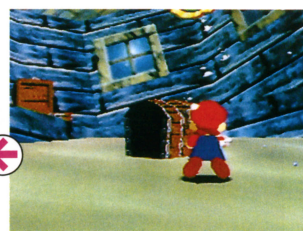
みず ひ まえ 水が引く前に…



① 頂上にはパワースターが入っている、黄色いブロックがある。叩いて壊せ



① 水がぜんぶ引く前に上を目指すんだ



① どこから開けるかは、プレイヤーの直感次第。宝箱が開いたときに泡が出るので、それで酸素を補給することが可能だ

○近づくと鮮明にウツボが見えてくる



2

でてこい きょうだいウツボ



○直進後、ガンガン潜る

同じように、ウツボが顔だけを出して待ちかまえているぞ。再び近づいておびき出し作戦を決行。おびき出すことに成功したのなら、そのままウツボを観察していよう。驚くことにパワースターが、そのウツボのシッポにつけているんだ。奪い取るべし。

沈没船を追い出されたウツボは、今度は水中の外壁に開いた穴にいるぞ。その穴の場所は、スタート地点から真っすぐ行つて、ある程度深く潜ったところにある。穴の中では沈没船のときと同じように、ウツボが顔だけを出して待ちかまえているぞ。再び近づいておびき出し作戦を決行。おびき出すことに成功したのなら、そのままウツボを観察していよう。驚くことにパワースターが、そのウツボのシッポにつけているんだ。奪い取るべし。

ウツボをあとに引き出しシッポ(ア)に接触



○ウツボの一発は大きい。接近しすぎに注意

注意!



○サイドから攻めるのが無難。しかも左から



○ちょっとでも近づいただけでこれモン。もしかしたら、さっきのこと(沈没船を追い出したこと)を恨んでいるのかな?

今回のウツボは、先程よりも敏感に反応する。だから突然の体当たりには備えて、側面から近づいていこう。ある程度近づくと、大きな口を開けて出てくるぞ。そのまま見送り、もうすぐシッポだ、というときにすかさず接触を計ろう。ウツボのシッポにくっついてパワースターを手に入れるぞ。

再び追い出し作戦



○思継ぎメーターが気になるときは、近くのコインで回復しよう。パワースターが見えてる分、戻りのほうが簡単かもね

まだチャンスはある。そのまま追いかけてもいいが、ウツボは水中をグルグルとひと回りしてくると再び穴へ戻ってくるんだ。今度はそこを狙ってゲットしよう。

戻り際もチャンス



○ちょっと早めに向かっていくのがコツ。うまくパワースターに接触できればゲット成功



○長い体が穴から出てくる。最後のほうは、出てくるスピードが少し増すぞ

3

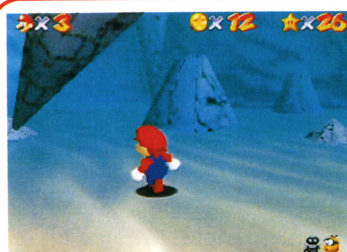
がいていどうくつの おたから



なか
この中へ...

海底洞窟へ向かい宝箱を開ける

ウツボのいた穴から、向かって右下に大きな穴が開いている。今度はその穴に入ってみよう。息



○石柱がマリオの方向へ倒れてくる。こうした石柱が何本もあるから、蛇行して走れ

船長の仕掛けに注意
水から上がったすべ側に、立て札が置かれている。これを読むと、くっついていける。船長よりなんてことが書いてあるんだ。意を

宝箱は順番に開けよう



○失敗したら1からやり直し。でも順番は変わらないので、おのずと正解は見えてくる

決して進んでいくと、何本もの石柱がマリオ目掛けて倒れこんでくるぞ。その先にはまた宝箱が...

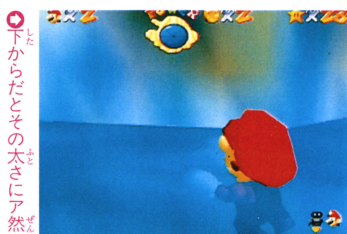
そこに見える場所が自印。そこに見える大きな穴こそ、海底洞窟へと続く道。それほど長い穴じゃないぞ

継ぎメーターが少々気になっても大丈夫。少し進んだその先で、水のない洞窟にたどり着くことになるからだ。ただし水から上がる前には、メーターをきちんと回復しておこう。いざ怪しい洞窟へ。

5 いわめはしらへ ひとつとび



前方に見える柱が、大砲で狙うことになる3本柱。中央の柱の陰にパワースターが...



下からだとその太さに全然

ひとつ飛びというからには、大砲を使うのは当然だね。とりあえず水上に出て、あかボムへいを見つけてよう。大砲はスタート地点のすぐ側に現れるぞ。狙う場所は3本並んでそびえている柱。そこで

大砲を使って三本柱へGO!

下からじゃダメ

つべんの、細く尖った部分につかまれるように飛んでいくんだ。仮に柱の下から行こうとしても、あまりにも太くてつかむことさえないぞ。



柱より高い位置を狙え。ここだ!

この照準を参考に!

向かって左側の柱へ3本の内、狙うのは向かって左の柱。距離もあるんで、照準はかなりに上に合わせるのがコツ。柱につかまることができたら、逆立ちをしてパワースターのある突き出た岩へ飛び移ろう。目の前には、黄金色に輝くものがあるぞ。

先端までよじ登ろう



柱の先端が見えてきたぞ。そのまま行けば、うまい具合につかまることができる。柱の上からパワースターも拝める



無事に着地できれば、見事パワースターとご対面〜ん。着地の際、少しダメージを受ける場合もあるので、余裕のあるメーターで挑戦



逆立ちして、パワースターの方へ背中を向けてジャンプ! ある程度スティックを、前に倒しておかないと届かないぞ

逆立ちでレッキング

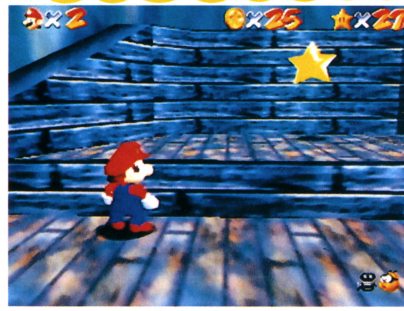
4 うかんだツネの あかコイン

船が浮いてるよん



スター1で水が引いたのは、実は船が浮かんだ証拠。その船の上にあかコインがあるというタイトルだね

船上に星が!!



パワースターは船の上に現れる。だから先にほかの場所まで集めて、船のコインは最後に取ることにしよう

やって来ましたという感じのタイトル。浮上した船上にあるのは当然だけど、そこで全部のあかコインはそろわないぞ。コース内に散らばった8枚を見つけよう。



ほらほら、やっぱりあったあかコイン。でも船上には8枚もないんだ



水中でもあかコインは見つかる。

6 ふきだす みずをくぐれ

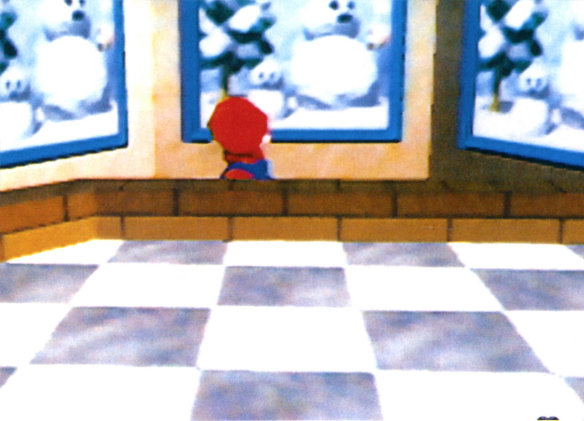


海底にあるパワースター。スター2あたりから、見覚えがあるのでは?

吹き出す強い海流を攻めできれば...パワースターの下から強い水流が流れ出てきているため、誰もがい度は見かけている取れないバフ



コース内ではなく、コース内のさまざまな仕掛けに注目しよう。何かがつかめるハズ



なむいなむい マウンテン

コース
4

雪すべりマウンテン



○らせん状の坂道を、山の頂上からふもとに向かって一気に滑り下る。こりや気分爽快

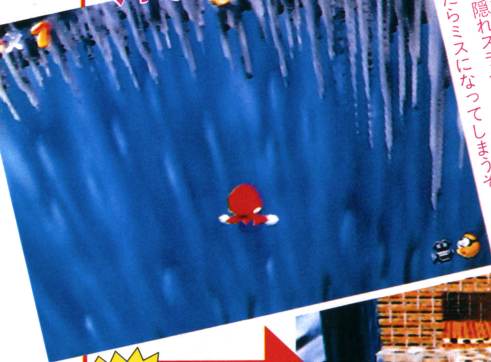
○到底届かないと思われる谷間も、上昇気流を利用して渡ることができるので諦めるな



コース4への扉は、パワースターを3つ集めると開かれる。このコースは、タイトルからもわかるとおり高くそびえる雪山が舞台となるぞ。3Dスティックから手を放しておく、いつもは眠ってしまふマリオが手を擦りながら寒がつたりして、寒さを実感できる。このコースの地面は99%が雪道で、ちよつとした斜面で加速しようものなら、すべりスリップしてしまふ急ブレーキをかけるときはジャンプを使って減速することを心掛けよう。スピード出し過ぎにご用心。

雪に覆われた山はもうすべるすべる

うわああああ...



○お城の隠れスライダーと違って失敗したらミスになってしまうぞ

えんとうに入ろう

1 スーパースノースライダー

えんとつかう はいるのはサンタだけではなく、ごえんりょなくおはいりください。スーマンハウスカーナー



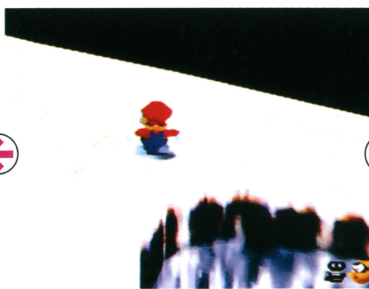
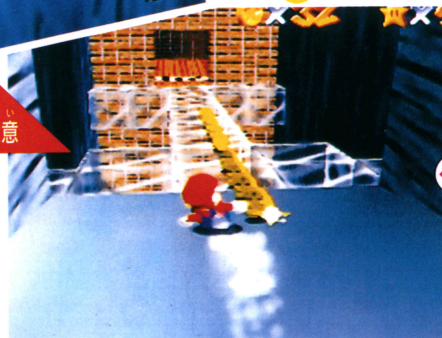
○看板に「ここまで書かれてりやあーねえ？」

はるか遠いゴールまで完走しよう！

スタート地点にある小屋。ここへは、サンタのように煙突から侵入できる。小屋の中にはスライダーコースがあつて、ここを無事滑りきればパワースターを手に入れることができる。ところが、スライダーのコースも雪道。コーナーから直線へ入るとき、立ち直りの際にコースアウトの憂き目にあうこともしばしば。スピードは控えめにしよう。

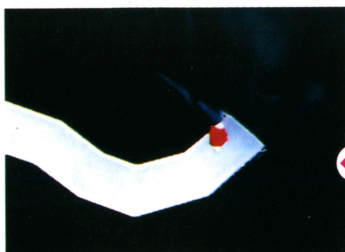
危険！ ゴール前は要注意

ゴール前は非常に狭くなっています。快調に滑ってきて、ゴールも見えたのにオシマイ。な～んてコトのないように。

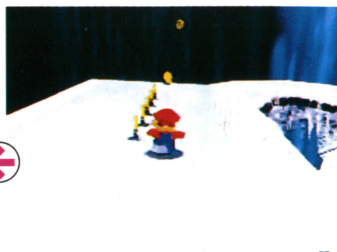


○バンクを曲がるときは特に操作に気をつけて！ 穴に落ちそうになったらジャンプで回避しよう

おおッ!? フワッと...



○ショートカット成功！ 右手のほうに滑っていけば、そこはもうゴールなのサ



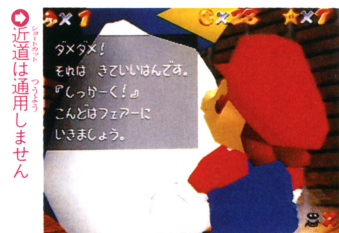
○ここが問題のコーナー。意を決してジャンプ！ うまくコース上に乗れたら...

このスライダーでコースアウトすると、1発でアウト。ところがコースアウトした先がコースの上ならば、ショートカットが成立する。オススメは、スライダーが始まって2番目のコーナーだ。ここを曲がらずにイン側からまっすぐ壁にぶつからないようにジャンプすると、ゴール前まで行けるぞ。

近道はここ！

3 ペンギンチャンピオンレース

スライダーコースでペンギンに勝て！
パワースターを2つ目で順当に取つてくると、このスターが登場する。スター1と同じスライダーコースを、最速を豪語するチャンピオンペンギンと一緒に滑り、彼（彼女）に勝利するとパワースターを貰える。スライダーコースはさつきも言ったとおり、スター1と同じモノなので、スタート地点にある小屋の煙突から侵入しよう。スライダーの開始点にチャンピオンペンギンがいるので、話しかけるとレース開始。注意点としては、ペンギンに当たるとはね飛ばされるのが挙げられる。これを回避するために、できる限りコースの端を滑っていこう。ペンギンは中央を滑ってくるからね。



近道は通用しません
ズッコい手も通用しちゃうのだ



何回やってもチャンピオンペンギンに勝てない！そんなキミに朗報。実は、ペンギンの横をジャンプで抜けることが可能。これでコースに突入した状態でペンギンと話ができるんだ。これでちよつとだけリードできるぞ。ちなみに飛びすぎると会話はできない。

4 すべて8まいコイン



この吊り橋の切れ目を幅跳びジャンプで越えればパワースターをゲットできるんですわ



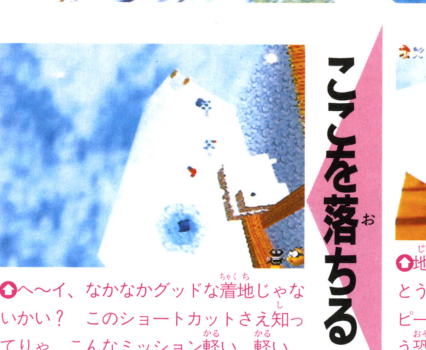
ふもとの砲台から飛べ

あかコインを残らず取るには
すべてのコースにある「あかコイン」を8枚集めなさい」というヤツ。スタート地点からふもとの降りながら順番に取っていこう。パワースターは中腹に出現するので、一度引き返さなければならぬが、そのときはゴンドラが便利。



坂道を登るには、この地肌でグリップ力を回復するんだ

2 まいごめ こペンギン



このオレの目を欺こうとは...

迷子のペンギンを探せ
親のもとへ届けよう
タイトルにもなっている子ペンギンは、スタート地点にある小屋のすぐ上の丘にいる。彼をBボタ

ンで「しつかノ」と捕獲し、左手から山を下つていこう。山のふもとにいる親ペンギンのもとへ届けば、お礼として、パワースターをもらえるぞ。

近道を教えるゾ
子ペンギンを捕獲したら、ゆつくりと左手にある床のある部分へ降りる。そこから、最初のコーナを曲がらずに下へわざと落ちていけば、すぐにふもとに到着する。

氷柱を落とす
地肌を利用して、うまく減速するとうまい具合に落下できるはず。スピードがあまり速いと飛びすぎちゃう恐れがあるからね。注意して

ニセモノもあるよ
親ペンギンの側（そば）の家（いえ）（スライダーの出口）の屋根には、子ペンギンの偽者（いつてもクリア）（できない）がいる。ちなみに、屋根には3段ジャンプで乗れるぞ。

ゴロゴロ かきダルマ

雪ダルマの体を
あたま
頭のものと誘導
からだ
ゆらどう

山の中腹に、雪ダルマと斜面を滑り、先に頭のいる場所に到着すればクリア。体はスタ

ると、左に見えるはず
話しかけると斜面を転
がり始めるので、下敷
きにならないように滑
っていきう。

あゝそこに見えますのが
雪ダルマの体です

アレが目標 もくひょう

このへアピンカーブでヤ
コク雪ダルマの先に出るノ

ゴールはピッタリと

スタートはダッシュが決め手

できるだけ前から雪ダルマに話しかけ、そばにある地肌の部分で減速しないように滑り出そう

● ゴールするときは、雪タルマにぶつかる感じ^{かん}で止ま^とまろう。うまく止まったら、あとは待つだけ

ボーイ〜ン

○2つの雪玉がドッキングして、新たな命を作り上げる。感動の瞬間でございますな

かくれスーパーカベキック

ガケつぶちの星に
たどりつてや！

山のふもとにある大砲から対岸
に向かつて飛び、その先にあるパ
ワースターをイタダクのが目的。

問題の砲台へは、スタ
 ー2で紹介した近道を
 コレがウワサの砲台でや
 んすよ、兄さん

コレがウワサの砲台でや
んすよ、兄さん

◎カーソルが消えるこの角
どがええあんばい

◎狭い道はカニ歩きで進むと安全。飛ん
じゃうので、フワフワは踏まないように

●そんなギリギリで幅跳びジャンプしないで
結構飛べるモンなので大丈夫だよ

つか
使おう。うまく砲台で渡ることが
できたなら、まず大きな地面の切れ
目を幅跳びでジャンプで越える。視
点を横からにして間合いを計れ。
無事越えられたら、次は2回の壁
ジャンプ。高い所から落ちたら近
くにあるフルフルハートで回復だ。

じつ かべ
①実はわざわざ壁ジャンプしなくても、パッ
てん うえ あ
ク転で上に上がれたりもするんだけどね

一回目と二回目のジャンプは小ジャンプでもイける。とにかくタイミング命だ

ゆきダルマ

ジャンプで踏むと

ワキ

このコースに出現するモンスターはわずか。そのうち、雪ダルマの形をしたモノは2種類いて、地味から出てくるほっただけ倒せる。橋の上にいる奴は倒せないぞ。

モンスタリーの
たお
倒し方
かた

 ジャンプで踏むとしばらく
 宙を舞える。パンチなどでも倒
 せるけど気持ちいいので蹴もう

①地面から突然出てきて、
マリオに向かって雪玉を投げつけてくるのだ

まわ まわ め まわ
● 周りをクルクル回ってやれば、目を回
たお まいだ
して倒れる。コインを3枚出すのでグー

テレサの ホラーハウス

コース
5



○このミニチュアに飛び込めば…

○ワオ！ テレサがここにもそこにもあそこにも！ なにイ、コレがパワースター12コのなせるワザなのか？



あッ!?



○裏庭に入る扉の前に、でっかいテレサが…。そんなの聞いてないぜ!? とりあえず後を追ってみたいりするマリオ

ハワースターを12コ集めると、お城の裏庭にテレサたちが登場する。その中の1匹(1番おつきなテレサ)が、洋館のミニチュアのようなモノを持っているので、倒してソレに触れるとこのコースへ。

星を12つ集めて
裏庭へゴー!

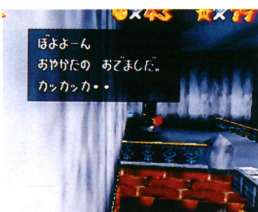


○でかいですなあ。ビビりますなあ…

1

おやかたテレサを さがせ

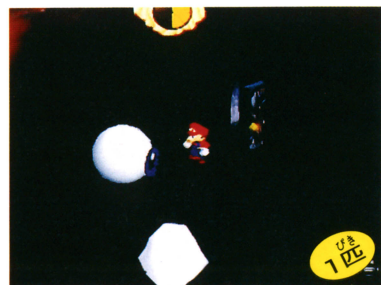
○これがおやかたテレサが出てくる画面なのだ



○こちくしやう、どっかで聞いたようなフレーズを

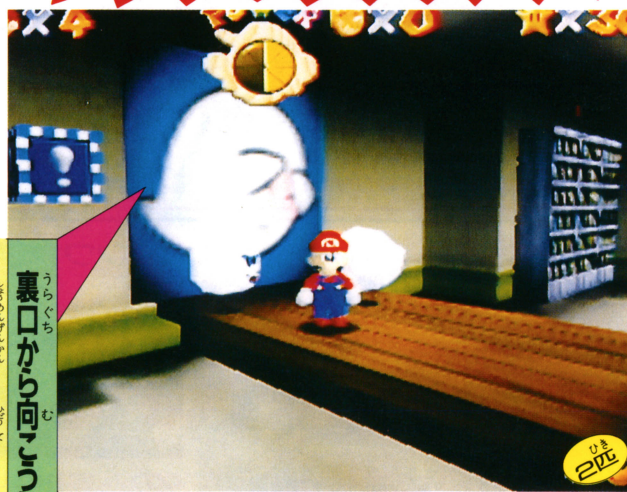
館にいるテレサを5匹全部倒すと、エントランスにスーパージャンボなおやかたテレサが出現する。コイツを倒せばスター1つだけだが、なお、コイツは後ろからの攻撃しか通用せず、しかも1発当てるとに移動速度がアップするぞ。

おやかたテレサをやっつけろ!



○館に入って左手前の部屋の中なんス

館には計5匹のテレサがいるソ



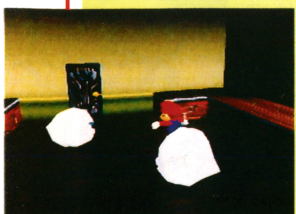
○館に入って左手の部屋の中。最初テレサはいないけれど、少し待つとテレサの壁絵の中からテレサがフワフワと姿を現すぞ



○館に入って右手の部屋の中だ



○館に入って右手前の部屋の中です



○青いスイッチを押してあれば楽なんだけどね

裏口から回ると正面玄関から左手にグルッと回ったところにある裏口から、この向こう側に行ける。また、透明マリオになれば壁絵をすり抜けるぞ!!

裏口から回ると



○大目玉の後ろにある格子に乗ると下へ

2 テレサのメーゴーランド

○これこれ、ココが話題の小屋なんです



敷地内にある、館とは別な小舎。その地下には、巨大なテレサの壁絵（？）が飾られた部屋があり、そこに出発するおやかたテレサを倒すのが目的。小屋の地下は、一本道になっているので迷う心配はないだろう。無事着いて、スター1を取得しているのなら、問題のテレサ部屋でテレサたちが出現するぞ。壁絵からのびる炎に注意しながら四匹倒せば、おやかたテレサが現れる。

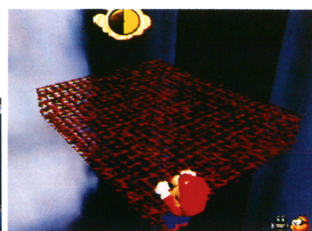
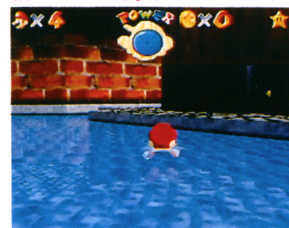
地下に集く
テレサを全滅させる

どうしよう
おやかた登場!



○スター1のときと同じ要領でおやかたテレサを倒そう。ただ、壁から炎がのびてくるのでその点だけ注意してね

○この水路で体力を回復することができるよ。詳しくは42ページのウル技のコーナーを参照してほしいのだ



○ゴウン、ゴウンとエレベーターで下りてきました。喜び勇んで飛び下りるとダメージを受けることも…

テレサを5匹倒せば

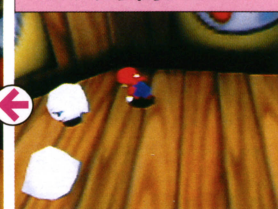


○壁絵の中から次々出てくるテレサをヒシバシと倒すんだ。それ、やれうい

A+Bでジャンプ



ガッチリ倒したい!

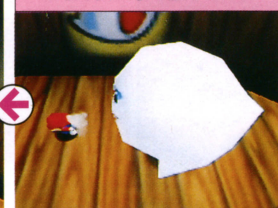


○A+Bの攻撃は、スライディングに化けなくて使いやすいぞ

踏んづけて裏へ



とりあえず逃げたい



○テレサはジャンプで踏んでも倒せない。ポイーンと跳ねるんだ

○テレサは結構強敵だけど、ダメージ1発程度なら、倒したときに出現のコインで回復できるので大丈夫だ



○足場が不安定なため、思ったように動けない。無理して戦おうとせず、逃げることも頭に入れて

テレサの対処法

このコースで、一番臨戦感が多いのは、もちろんコース名にもなっているオバケのテレサ。コイツはマリオと正面を向き合うと姿を消し、マリオが後ろを見せると襲いかかってくる厄介な敵だ。それほど移動速度が速いわけでもないが、近づかれると予想外のダメージを受けることもあるため、できるだけ倒しておこう。倒し方は後ろに回って攻撃すればOK。その際、後ろに回るのはジャンプで踏みつけて越えよう。そして、攻撃はA+Bの小ジャンプキック。この2つを組み合わせれば、後ろに回ったときにパンチがタツシユ攻撃に化けることも少ないのだ。

4 8まいコインはどこだ



①スター1をクリアしていないと、2階に行くことはできないので注意しよう



②2階への階段を上がってすぐのところにパワースターの出る台座があるよ

いままでのステージでも、例外なくすべてにあった「ステージ内に置かれた8枚のあかコインを全部集める」というモノ。このステージは、さほど広いわけでもなく

日まじのあかコインをもらわず取れ

みつけた!

館の1階と2階に4枚ずつ置かれているので、比較的案に収拾できるはずだ。外にある小屋には行かなくてもOK。

3 ほんだなオバケのナゾ

①この窓の後ろにある本棚が目的の場所



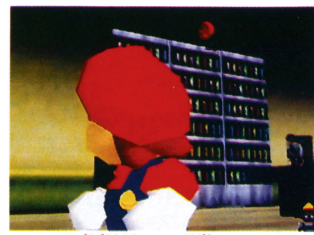
本棚の奥に...



②飛び出してくる本をかわしながら、ついに奥まで到着したぞ。さて...

その奥にはパワースターが隠されている。しかし、とあるしかけてそこへの道は閉ざされているので、一定の手順で解除してスターのもとへたどり着け!

本棚の奥に到達しよう



③コレは全然関係ない本棚。このほかにも本オバケの出でくる本棚があったら、それはいわゆる見当違いってヤツだ

6 かくしべやのおおめだま

①隠し部屋って言われてもそんなの覚えがないなあ...



「かくしべや」というからには、普段では考えつかないような、行けないようなところから入るはず。でも、1階や2階、地下にそんな場所があったかな?

居場所は...

5 バルコニーのボステレサ



①とかいて、屋根にまで登ってしまったり

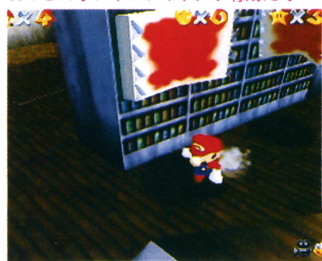
②うへむ、あんな高いところどうやって...



庭から上を見上げると、おつきなテレサが見える。ヤツが今回の目的のなんだけど...。どうやって行くんだろう。

行くには...

①コイツは低空に浮かんでいるので、A+Bの小ジャンプキックが有効だぞ



本オバケ



①本棚から飛びだしてきて、マリオリオに襲いかかってくる

まんまるむし

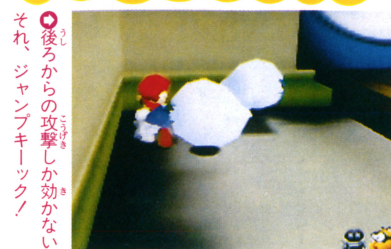


②館の庭に多数生息している。マリオリオを見つけると突進してくるぞ

このコースに登場するモンスターは、テレサを筆頭にチヨッピリ(ほくんのチヨッピリ、ね)あどろおどろしいモノが多い。いずれも宙に浮いていたり、普通の攻撃は通用しなかつたりと、ひとくせもふたくせもある倒しづらい奴らばつかりだ。けど、実際はそれほど攻撃的なわけじゃないので、戦うつもりにならずにサラッと回避するつもりでいれば問題はないよ。



後ろからふっとはせ!



③後ろからの攻撃しか効かない。それ、ジャンプキック!

テレサ



④ガラスの悪い顔してるけど、実は臆病



⑤コイツにパンチやキックは一切効かない。周りをグルグル回って目を回らせろ

大目め玉



⑥部屋のド真ん中などに陣取っていてマリオリオに弾を撃ってくる



はばたけ はねスイッチへ

かくし コース

●上を見上げればコースに突入だ！

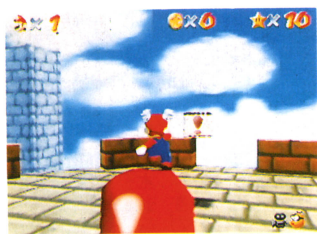


●パワースターを10個以上集めると、お城の中に光が射してくる。この光の中に入ったら、視点をズームアップにして…

スター10個で

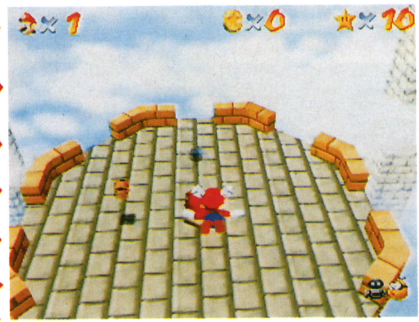
赤いスイッチは
お城の上空にアリ

ハーフスターを10個集めると、お城のちようど真ん中の辺りに光が射してくる。このフシギな光の本体は、なんとかくしコースへの入口なのだ。しかもそのコースの中には、赤いブロックを実体化させるための赤いスイッチがあるぞ。かくしコースに入る方法は簡単で、光の中に入つて視点をズームアップに変え、光の出所を見上げればOK。コースに入つたら、とりあえずすぐ下にある足場に着地



●赤いスイッチを見つけたら、上に乗ればOK。これで各コースの赤いブロックが実体化して、羽根ぼうしが解禁！

スイッチON!!



●スタートしてすぐ下に見えるのが、スイッチのある足場。着陸は簡単だよ

●このコースは空からスタートするという変り種。まずは空中での操作に慣れよう

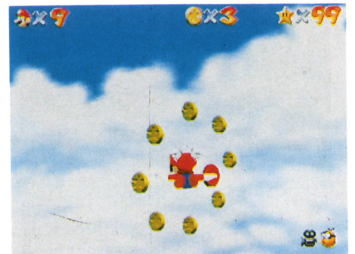


して、赤いスイッチを押しておこう。その後は、すべてのコース上の赤いブロックが実体化するぞ。それとこのコースは落ちてでも死なないので、飛行の練習にも最適だ。

あかコイン集めのコツ

- 最初は右上のコインを
取りにい
- 上下運動は極力しない
- ガイドラインを外すな
- コインの輪は正面から
くぐるようにする
- 急旋回は最後のコイン
を取るときのみ

●黄色いコインの輪に対して正面から入って
いかないと、ガイドラインから外れちゃうぞ



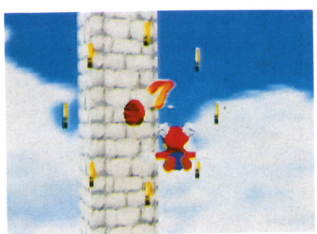
●すぐ右上のコインから取り始め、そこから
左回りにコインに沿っていくのが基本だ

このかくしコースでも他のコース同様、8枚のあかコインを集めるとスターが手に入る。…ただし、手に入れる方法は激ムズ。黄色いコインがガイドラインがわりになつていて、コインに沿っていくば8枚全部取れるんだけど、一度取り逃したコインを取り直すのはほとんど不可能。極力マリオを動かさずに、確実に集めていこう。

二でもあかコインを集めるのだ

最後の2枚はスル可能

上昇気流があつたりして、とにかく赤いコイン集めは大変だけど、最後の2枚だけは取り直すことができる。方法は、まず一度足場に降りてから、ぼうしを取り直す。次に、レンガの塀で踏み切れるように、3段跳びをするのだ。これでギリギリ高度が届く。他の方法だとコインまで上昇できないのだ。



●3段跳びがスムーズにできていれば、ギリギリあかコインの高度に届くハズ。時間とともに高度が下がるので急ぐべし



●もし最後の2枚を取り逃したら、一度足場に降りること。そうしたらぼうしを取り直し、塀に向かって2段跳び！

やみのせかい のクッパ

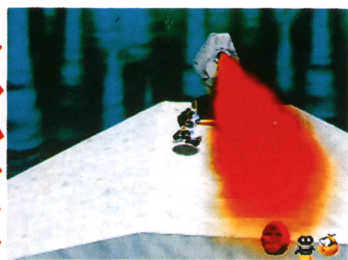


動く床だらけの アスレチックコース

集めたパワースターが80コになると、2階にあった大きな星の描かれた扉を開くことができる。そこには愛しのピーチ姫の絵が飾られているんだけど、近づくとなんか怖い感じがする。クッパの絵に変わっていき、ついには部屋の床が抜ける。そこはクッパの待つコースが広がっているんだけど、今までとは比べ物にならないくらいアクション性が高い。はたしてこのハードな仕掛けを乗り越えてクッパのもとへたどり着けるか？



●ぐお、見えない壁にぶつかった。床も抜けて…

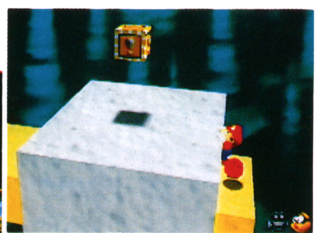


●メタルマリオになれば、炎の中だってガンガン突き進めるぜ。オラどけどけえーい

炎もへっちゃら！

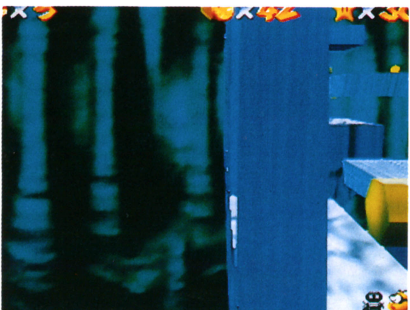
操作はゆっくり 視点変更はマメに

このコースは一本道なので、とにかく見えるルートをガシガシと進んでいけばバツリOK。ただ、足を滑らせて転落したらまずアウトラなので、自分の操作しやすいように視点変更して進むようにね。



●●コースのいたるところにあかコインがある。これを8枚集めればやっぱパワースターが貰えるぞ

あかコインもあるけど…



●あつ、落ちちゃった。くもう…ムズい

このあたりは正面視点で



●●柱の周りを回って敵をかわす！

正面からのシヨットがオススメなのは、主に細い道を渡る場合。いくらグリグリ3Dステイックでも、半端な方向には倒しづらいもんね。その点、4方向に倒すだけなら楽（なはず）。この視点でゆっくりと道幅を計りながら進めば安全だ。

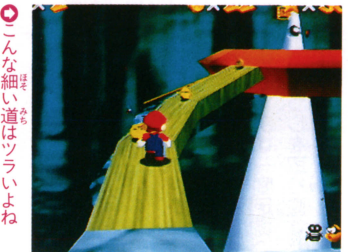
こんなトコロは横視点で



●●始まってすぐのこんな橋は、一気にジャンプ！これだぜ

ちよつとジャンプがキツそうだな、と思われる箇所では、視点を横からのシヨットにして進むのがオススメ。なんてったって、ジャンプのタイミングを掴めるからね。要は、横スクロールのアクションと割り切つて思い切り飛ばせばグッド。

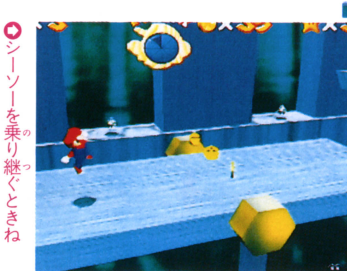
正しいフットワークを要するときは…



●●こんな細い道はツライよね



●●前後に伸縮する床を跳び…



●●シーソーを乗り継ぐときね



●●リフトに乗り移るときとか…

シビアなタイミングでジャンプ！ などきに



○つりや、ジャイアントスイング!



○出た出た出た、ついにクッパが出ましたよ

爆弾めがけてクッパを投げる

難所を切り抜けて、ついにやってきましたクッパとの1対1バトル。クッパの攻撃をよけながら、後ろに回って尻尾を掴み、3Dスライックを回してジャイアントスイング。そしてヤツの巨体を4カ所にある爆弾にぶつけば勝ち。地下へ行くカギが手に入る、って寸法なんだけど、慣れないとうまく後ろを取れないし、爆弾に当たるのだって…。やり直しはクッパの直前からのので、とにかく練習!

クッパの攻撃

クッパの攻撃手段は、目の前のマリオを焼き尽くす灼熱のファイアプレスと、着地の振動で近くの敵にダメージ、しばらく行動不能にする超重ヒッププレスの2つ。これらの攻撃は、離れていれば軽く回避できるものだが、クッパは攻撃の際に大きなスキを作るので、そこを突いて尻尾を掴もう。ここはスピードガモンを言うぞ。

ファイアプレス

大きく息を吸い込み、目の前に向かってしばらく炎を吹きつける。炎に触れるとマリオはコゲコゲ状態になって走り回る



○とりあえず尻尾を掴まなきゃならないんだけど、なかなかそんなスキってないんだよね



ヒッププレス

ジャンプして大きく地面に振動を起こし、近くにいるマリオにダメージ。しばらく行動不能。ジャンプが見えたらスグ逃げる。リングアウトから戻ってくるときもコレが

トドメだ!



まずは軽く投げる!



○爆弾の位置を確認してそつと投げる

うまく倒し方

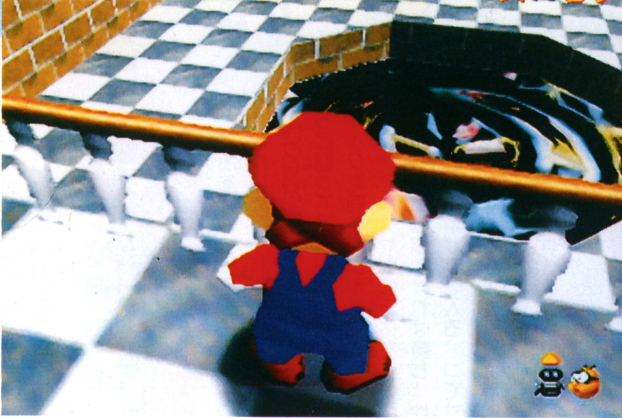
何度やっても、ジャイアントスイングでうまく狙いを定めて爆弾に当たるなんてできないよう、とお嘆きのキミにホットな技を紹介。クッパは、一度投げると起き上がり

倒れているうちに接近!



○サツと近づき、また尻尾を掴む!

○十分近づいたら、あとはもうお好きにどうぞ。クッパからカギをいただいて地下へゴー!



やみにとける どうくつ

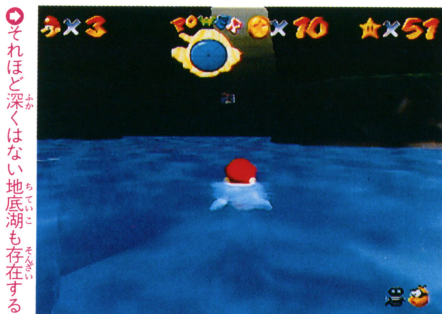
コース
6

ケムリの迷路や 地底湖のある洞窟

ここは地底のコース。ここへ来るには、お城の中のいろいろなコースへと続く扉の1つ（実際には2カ所ある）を抜けて、地下へ続く階段を下る必要がある。しかしその先にはカギのかかった扉があり、クッパを倒し、カギを手してからでないと先へは進めない。カギを使い中に入れば、地下の迷路が待つ。そこで星のマークがついた扉へ入ることで、ようやくこの地底のコースへたどり着けることになるんだ。この地底で待ち受けているものとは一体…。



○メタルマリオになっていないと、多大なダメージを受けるケムリの迷路があるぞ

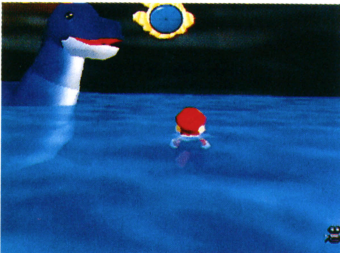


○それほど深くはない地底湖も存在する

★1 ドッシーめいる ちていこ

星のある小島へ ドッシーを誘導

スタートでは地底湖を目指すことになる。スタート地点にある立て札を読むと、そこから左へ進めば地底湖へ行けることが分かる。しかし左の道では、いきなり大穴が待ち構えている。ここは幅跳びで跳び越えよう。そして激しく転がる大岩の群を抜け、その先にあるエレベータを下りれば、下方に湖が見えてくるぞ。その湖を泳いでいると、前方に巨大な恐竜が出現する。



○つぶらな瞳が愛らしい、巨大な恐竜が登場。ゆっくり泳いでいる様が、またカワイイんだ

愛くるしいッス!

む ほう こう すす マリオの向いた方向へ進むぞ

ドッシーを操る

その恐竜の名前はドッシー。触れてもダメージは受けないので敵ではない。彼（？）自身も攻撃する気配はないぞ。実はこのドッシーはその背中に乗ると、なんとマリオの向いた方向へ動かすことができるんだ。そのまま湖の中央の小島まで誘導し、そこにあるパワースターを手しよう。



○ドッシーの背の上でヒップドロップをすれば、ドッシーの頭を下げるぞ。頭に乗ろう



○小島の近くでジャンプし、すぐそこにスタートが見えるぞ

ゲット! パワースター



○黄色いコインに囲まれたパワースターをゲット

○背中の上でも頭の上でも操作は同じ。中央の小島を目指して、ドッシーを誘導しよう

リフトの操作は、けっこうムズいぞ



2 そうさリフトの あかコイン



◎今度は右へ。迷うことなく操作リフトの場所へとたどり着ける



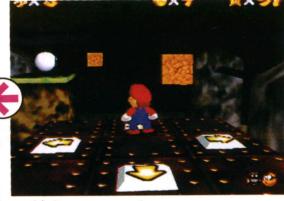
スタート地点から右へ行くと、操作リフトのある空間へ出る。そこであかコインを集めよう。この操作リフトは、リフト上の4方向の矢印を踏むことにより、その矢印の方向へ動かすことができる。動くリフトに乗りながら、行きたい方向の矢印を踏むのは難しいぞ。

操作リフトを動かしてあかコインを収集



◎中にはブロックに隠されていないあかコインもある。操作リフトを壁などに一度ぶつけて、動きが止まった間に取りにいくのか確実だね

◎パンチで壊すのが無難かな。でも壊しても、今度は取るのが難しいぞ



◎操作リフトに乗っていると、いくつかブロックが見えてくる。これは何かあると思った人は感じがいいね。そう、コインを壊せばいいんだ

ただ操作リフトに乗っていてもあかコインを見つけることはできない。それはあかコインがブロックの中に隠されているからなんだ。どのブロックに隠れているのかは謎。安定感のないリフトを動かしながら、片っ端からブロックを壊していこう。リフトから落ちてもすぐにまた乗れるから安心しよう

ブロックを壊せ!

出ましたパワースター



◎リフトのある空間の、一番下の方にパワースターは出現する。飛び下りて入手するべし

◎それでも障害はいくつかある。前方に見えるのはブロック。操作リフトのときと同じ要領で壊していこう



◎操作リフトの上方には、自動リフトがある。これはただ乗っているだけで勝手に動いてくれるのでラクチン

操作リフトでいくつかあかコインを収集したら、今度は操作リフトの出発点近くに、ボールを登っていきこう。そこには強制的に進むリフトが待機していて、それに乗っていきば難なくあかコインを見つかることができるぞ。そこで8枚すべてを収集するんだ

自動リフトに乗る

3 メタルで ダッシュ

スイッチを押すのだ



◎普通の状態では、水の中にあるので泳ぐモーションをとってしまう。そのためメタルマリオでなければ、決して踏めないのだ

メタルマリオになる緑のブロックは、実体化しているのだろうか。すでに実体化しているのなら話は早いぞ。まず再び地底湖に向かい、エレベータ近くの緑のブロックでメタルマリオに。そして湖へと道を下っていきんだ。湖の中にも道は続いていて、その先にある赤茶色のスイッチを押せば、もうクリアは近い。

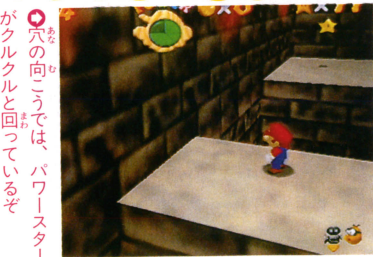
メタルマリオで水中を駆ける

◎時間の許すかぎり（けっこうギリギリかもしれないけれど）走れ! 道は湖の中にもあるので迷うことはないぞ



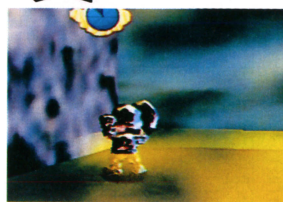
◎緑のブロックの実体化。それがここでの最低条件だ。どこかにある緑のスイッチを押してから挑もう

ここにパワースターが

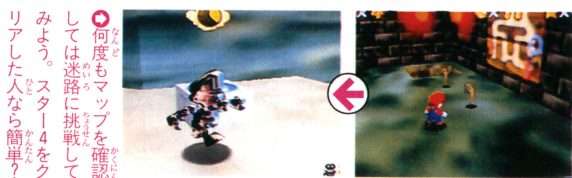


◎穴の向うでは、パワースターがクルクルと回っているぞ

5 ケムリめい3の ひじょうぐち



①とにかくメタルマリオ。誰がなんと言おうとメタルマリオになれることが必要だ。そうしないと、このケムリの空間では体力がもたないんだ

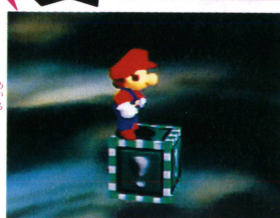


再びケムリ迷路で出口を見つけることになる。もちろんスター4とは別の場所にある出口だ。しかし見つける要領は、スター4とあまり変わらないんだ。

スター4とは別の出口を探せ

4 ケムリめい3を めけて

メタルへ



①ケムリ迷路は、メタルマリオになれないとツライぞ

メタルマリオになって迷路から脱出せよ

このケムリ迷路は、何やら怪し気な黄色いガスが充満している場所。これがまるで毒ガスかのように、マリオの体力を奪っていくんだ。それを回避する方法は、メタルマリオになること。なれないようなら来ないことだ。

マップで確認



①丸く囲った場所が「避難場所」の1つ。けれど実際はそこには何も無い。これって怪しいね

迷路の入口でマップを見ることが出来る。それを見るとゴールはすぐ近くにある。けれどそこへ向かっても、パワースターを手に入れたことはできないんだ。それはいわゆるダミーの出口というところ。そこでもうひとつの隠された出口を見つけてのことなる。怪しい場所をくまなく探してみよう。

もうひとつの出口へ

①けれどもそこには何も無いんだ



①マップの右下に示されていた場所へ向かえば、何かしらのヒントがつかめるかも…

プワプワ

①マリオに向かって、爆弾を吐いてくる。パンチやキック、踏みつけなどで楽に倒してしまうぞ

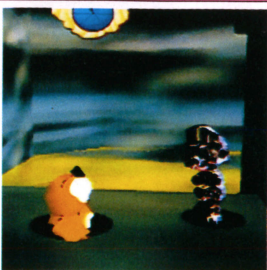


この地底のコースでは、今までに見ることのなかったモンスターが何体か徘徊している。そこで倒すことのできるモンスターを、ここでは3体紹介し、かつ倒し方を解説していくことにするぞ。



チョロプー

①突然穴から出てきて、土のようなどか白い物を投げってくる。パンチやキックが有効だ



バサバサ

①マリオの周りをバサバサと飛び回る。こいつもパンチやキックで倒せるが、少々動きが複雑だ



6 ゴレゴレいわの ひみつ

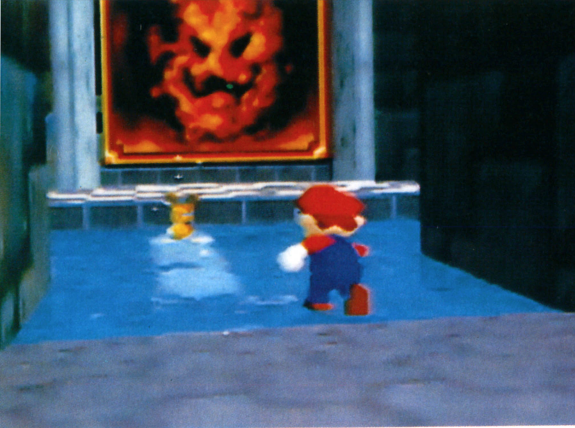


大岩の転がる場所をくまなく探索しよう



①ゴロコロと転がる大岩。その近くでいろいろと視点を変えてみるのがいいかもしれない

大岩には注意しよう



ファイアバブル ランド

コース

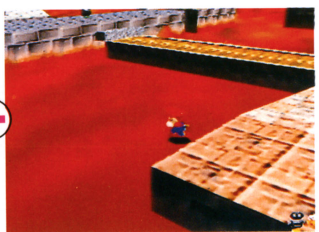
助かるコトも



飛んだ先が地面なら…
フゥ、助かり〜



ケツ、焼けてるよ!



溶岩の海に落っこちたら、マリオ黒
コゲになったケツを抑えながら飛びま
ります。1回落ちると体力3マイナス!

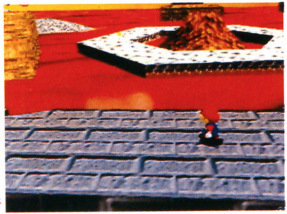
広がる溶岩の海
落ちるとツツイゼ
このコースは、大半を溶岩が占
めている。足場となる浮島はボツ
ボツとしかなくて、そこから足を
滑らせたら「アチチチノ」ってな
具合にマリオは宙に大きく飛び上
がる。飛んだ先がキチンとした地
面ならいいけど、また溶岩だった
りしたら…。飛び上がった際に少
しだけ制御できるので、うまく地
面に着地させよう!



左側のルートなら比較的広い足場を進
む。なれないうちはこっちがベストだ



おとせ! ボスどんけつ



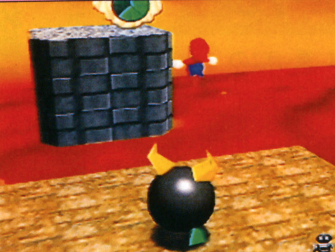
ニがY字路。さて、右
と左、どっちに行こうか?

コース内の浮島にいる、ボスど
んけつを溶岩の海に落とすことが
目的。標的となるボスどんけつは
コース全体で見てスタート地点の
反対側にいる。最初の
Y字路は、右に行つて
も左に行つてもたどり
着くことはできるけど、
あまり細い道を通らな
くていい左側のルート
がオススメだ。どんけ
つは、ボスも含めてジ
ヤンプで踏んで一度弾
いてからA+Bで倒せ。



ボスどんけつを
溶岩に落とそう

ボスどんけつ打倒の秘訣

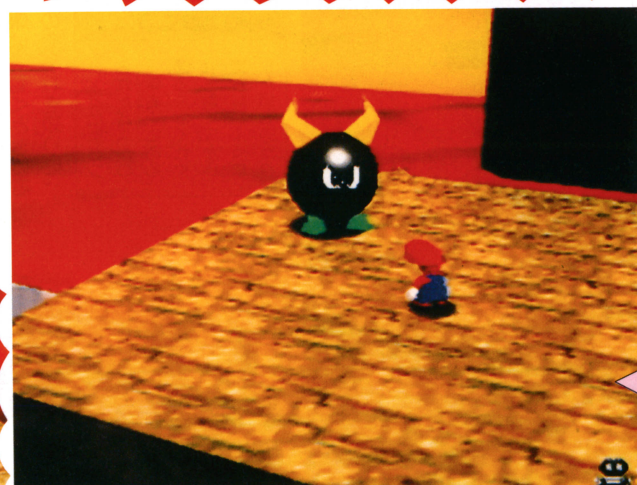


ボスどんけつは、おっきいので普通
のジャンプでなく、バク転で踏んで押す



バク転で踏みめ!

ボスどんけつ、現る!!

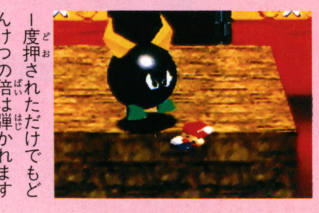


ボムへいにツノをつけたみたいなのがどんけつで、さらにそれをデッカくしたの
がコイツ。スピーディな動きと、その瞬発力を生かしたタックルが武器だ



右に進んだルートは、細い道を進んでいく。
この広い海は左の動く箱を掴むと楽に行ける

パワーがちがう!



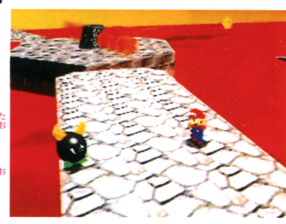
一度押されただけでもど
んけつの倍は弾かれます

どんけつ3匹と ボスどんけつを倒せ

スター1で、ボスどんけつの島の右側にある浮島。ここにいる3匹のどんけつたちとボスどんけつを倒すのが目的。ここへ到達

するには、スター1とは逆に、最初のY字路を右に行くのが一番早いぞ。島に着いたら、一斉に攻撃を受けないように、1匹ずつ分断して3匹倒そう。ボスどんけつは、スター1同様バク転を使って倒せばバッチリだ。

2 たたかえ! どんけつたい

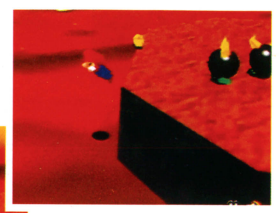


○どんけつを倒す(とす)練習をしておくといいかもね



しま 二の島だ!

○やっと着いた。どんけつが3匹キチンといるし、二に間違いないはずだね。さて、いっちゃやるか



○ゴツンとぶつかられると、おっとっとと…。下は溶岩の海なので気を付けなきゃやられちゃうぞ



○ピンバシ弾いて、とにかくどんけつたちを溶岩の海へ突き落とせ。敵は1匹じゃないので、背後にも注意して!



○無事3匹倒すと、空から…。子分を倒されて怒ったのか、ボスどんけつが降ってくる



○とにかく、並のどんけつの数倍の力をもつ

どんけつに勝つために

どんけつに案に勝つコツは、島のフチギリギリで待ち、接近してきたところを踏みつける。これなら普通に攻撃して弾くより3回分を1発でぶちかませるんだ。普通?分に弾くときはA+Bがベター!



フチギリギリで待つて…



小ジャンプで踏む!

○何度も攻撃しなくても、1回だけで倒せて実にリーズナブルなんだ

それでも 落ちなきゃ



○A+Bの攻撃はオールラウンドに通用するぞ

あかコインを 8枚集めよう

毎度おなじみの、8枚コイン集めだ。ただ、今回は8枚すべてが1カ所にまとまって置かれていて、ので、探す必要はない。しかし、置かれていないのは不定期に移動する床の上なので、うまく乗り継いで集めていかなくてはならない。この床は、動くときに震えるのでそれを頼りに。



ググツ

○隣にスペースがある床はその方向に動く。ブルブルッと震えたら移動する合図だ。安全な場所へ飛び移れ!

だいざ
台座はココ
4x4に敷きつ
られたパネルの
一番右上にある。
渡る際はくれぐ
れも動く床から
落ちないように
したいものだね。



○上に乗っていると強制的に落とされることに

ジャコッ!

8枚固まって置いてあるゾ

3 15パズルのあかコイン



○8枚そろってるうえに、パワースターの台座もすぐ近く。まさに至れり尽くせりだな

吹き上がる炎をかわしながら着実に進んでいこう。リフトから落ちるなよ！



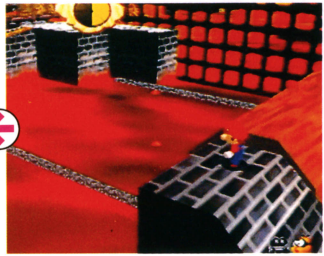
4 コレコレ まるたわたり

スタート地点からまっすぐ行くと、格子に囲まれたエリアが見えるはず。ここへは、リフトに乗っていくことが可能だ。そのリフトは、最初のY字路を右に行き、右手に見える一番大きな島のそばにあるぞ。コイツに乗って、いけば、あとは黙っていても問題のエリアに到着する。ガタガタと出ているポイントが3カ所ある。ここはリフトの上を移動してかわすように。リフトから降りると、6角柱が横になっている。これに乗ると、マリオの体重の力かかっている方向に回っていき、うまく対岸まで転がしていこう。

ジャンプ、ジャンプ。ジャンプで耐えろ！



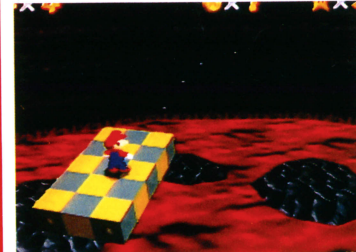
丸太に乗って向こう岸へ!!



○なんか丸太じゃない気がするけど……まあ気のせいだよな？

6 かざんのリフトツアー

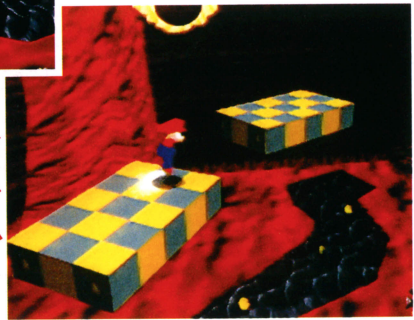
○黒い点（ガイド）に沿ってリフトはゆっくりと進んでいく。視点変更をこまめにしよう



スタート5と同じく、火山のどこかに隠されたスターをいいたくというモノ。ただ、やっぱり火山の秘密が解けないとダメなわけ……。いろんな角度からぶつかってみようぜ。

火山にあるリフトを乗り継ごう

リフトの軌道を先読みしよう!



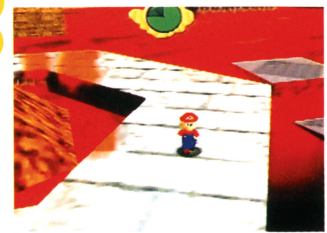
○リフトとリフトがぶつかるウケ！

5 かざんのパワースター

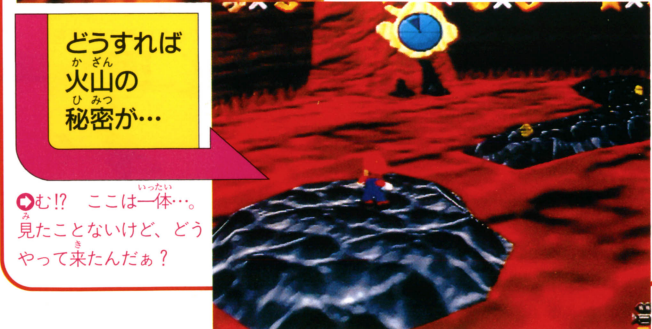
火山のどこかにあるパワースターをいいたくことになる。で、火山だけ、このステーション帯が溶岩の海なので、実は山のようなものはほとんど存在しないのだが……。コースの中央に、回転する床に守られるようにして、小さな山がある。確かに、小さいもの。一定の間隔で炎の巻き散らしているの、目的の火山はコレと考えて間違いないさそうだが、はたしてこのどこにスターを隠せるような広い空間があるのだろうか。どうやってそこへや……

火山の秘密を究明しよう

火山って……コシだよなぁ？



○いろんな角度から見ても、なににもないよ～。空飛んでみたらなんかあるかな



どうすれば火山の秘密が……

○む!? ここは一体……。見たことないけど、どうやって来たんだあ？



しかし、その実体は体当たり一発でマリオを弾き飛ばすほどの怪力の持ち主だったりするわけなんだよ



○丸っこくてデザイン的にはカワイイ

モンスターの倒し方



あつちつち さばく

コース
8



場合によっては、その流砂から竜巻が現れる

渦巻く流砂に飲み込まれると、一発であの世行きた。そんな流砂が、ところどころにいくつも散らばっているぞ



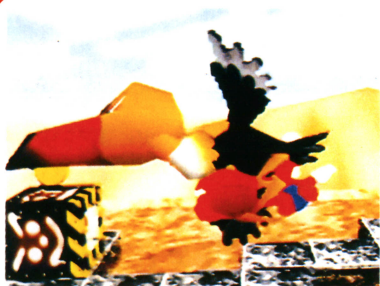
広そうで、ちょっと後ずさりしてしまいそうな風景が広がる。ピラミッドってパワースターに関係ありそうだね

コース8への入口の絵を、向かって左側へ進むと行き止まりになっている。しかしそこがコース8への入口なんだ。何もない壁に飛び込んでみると、そこには灼熱の太陽が照りつける砂漠が広がり、いくつもの流砂が渦を巻いている。

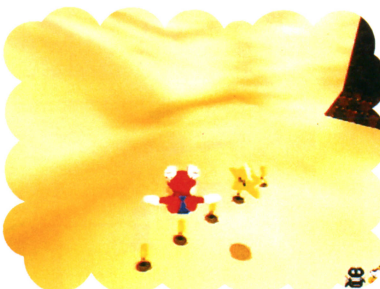
渦巻く流砂と怪し気なミニマインド

1 いたずらハゲたか ジャンゴ

ジャンゴの足にパワースター



ジャンゴにガシッと接触すればOKなんだ



パワースターは別の場所へ飛んでいくぞ



大きいハゲタカだ。何か足に黄金色のものが…。んっ、パワースターか！

スターは赤いプロップが実体化していることが条件。実体化しているのなら、スタート地点から前進したところにある赤いプロップを叩いて、いざはねマリオに！ 空を飛んでいると、パワースターを持って飛んでいるハゲタカのジャンゴに出会うぞ。奪い取れ。

はねマリオになってジャンゴを捕まえる



遠くにジャンゴの姿が見えるぞ



ジャンゴを攻撃すれば、その場で帽子を手放すぞ。落ちた帽子はちゃんと拾おうね

帽子がないと体力の減りが大きい。なくした帽子は、そのコース内でしか見つけることができないので注意を



ジャンゴがマリオの帽子を～！

帽子しが!!

コース1をクリアすると、パワースターを失ったジャンゴが手持ち(の)無沙汰なのか、マリオの帽子を奪いに飛んでくるようになるんだ。帽子を取られた状態だと、受けるダメージが通常よりも多くなってしまうので困りもの。取られたらすぐにジャンゴから帽子を奪い返そう。飛行中のジャンゴへパンチやキックなどして攻撃すれば帽子を落とすぞ。

帽子を取られるな



大砲なしだと、てっぺんまで飛べない

2 ピラミッドの てっぺんで



①ブロックの実体化が条件だ



②まずは赤いブロックへ

ここでも再びはねマリオになって大空を飛び回ろう。目指すはピラミッドのてっぺん。そのてっぺんに、パワースターの置かれた空間があるんだ。ピラミッドの近くで、その上を旋回してみれば、狭い穴の中でキラキラと輝くパワースターが見えてくるぞ。



はねマリオ

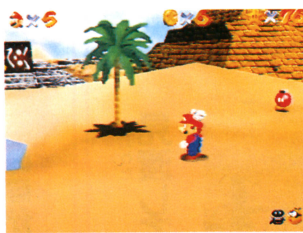
ピラミッドのてっぺん

パワースター目前! 着地に注意



③あれはパワースター! 足場が狭いので、ほとんどぶつかる勢いで突撃しよう

あかボムへいはコッ



④あかボムへいは、大体スタート地点の対角線上にいるぞ。ここへは、はねマリオになって来るのが簡単かも

ピラミッドの外周には、てっぺんへ行くための道があるので、歩いてでも行ける。しかし敵に襲撃されたり、足を踏み外すなどミスも大きい。そこではねマリオになり、大砲を使って飛んでいこう。着地が難しいかもしれないけれど、歩いて行くより手つとり早いぞ。

はねと大砲を使う



⑤なにやら怪しいへこみが見えてきました!



⑥照準はピラミッドのある方向へ。あまり低いと手前で動く障害物にぶつかるぞ

ドッスンのような

3 きょだいピラミッドの ないふ

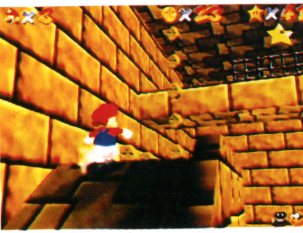
さまざまな障害をくぐり抜ける



⑦「ピラミッド版ドッスン」といって感じのキャラクタも



⑧すっごく上の方に、黄金色の物体が見える



⑨頂上付近まで来ると、パワースターの姿が拝める。ここで気を抜くと、一番下まで真逆さまへってことにも...



⑩とにかく仕掛けが豊富。ビビらずどんどん前へ

めざ 目指す場所は 遥か上方に



⑪真暗な入口が口を開けている。はねマリオで来るのが無難かな。こういったものの中へ入ると、ドキドキするよね



ピラミッドに入り 上へ登っていく

中は仕掛けがタツプリあり、しかもピラミッドの中というところで、視点変更にかんがりの支障をきたすという厄介ぶり。足を滑らせないように、十分注意しながら進もう。

5 とびまわれ 日まいコイン

例によつて8枚のあかコインを
収集することになる。そこでまず、
タイトルの「飛び回れ」に注目。
このことから、はねマリオになつて
飛びながら探し出すことになる
のが分かる。飛び前に視点変更を
使つて、その位置をあらかじめ確
認しておいたほうがいいぞ。高く
て取れなければ、大砲を使うとい
う手もあるよね。それと飛び回つ
ていて8枚もそろわないと感じた
ら、今までのコースのことを思い
出して、そこでカンを働かせよう。



パワースター登場



はら
桂と
言えば…

4

4つめはしらに たつものへ

4ほんの はしごのうえに
たつものに、わたしは、
このやかたさ あとずれる
しかくさ あたえよう。

まずタイトルの示す「4つの柱」というものを採し出さなければならぬ。このコースで4つの柱と言えば、ピラミッドの周りにある、あの柱しかない。

柱の上に立てばいいのかな　そう言えばこんな立て札が

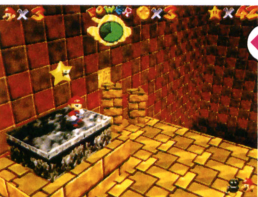
手のひらの目が弱点



4つの柱に立つことに成功す
ば、2つの手のひらのけ物と戦
うことになる。コイツらは、ま
手のひらの目が開いた瞬間に、そ
の目をパンチで攻撃する。攻撃
を受けてジャバタシ始めた
らく棺桶のそばで様子を見よう。
再び目が開いたら攻撃、とい
うのを繰り返して倒すんだ。

巨大モンスターを倒せ

●片方やつければ、かなり戦^{せんとう}闘^{とう}が楽になる。2体倒せば、すぐそ^そばの棺桶^{かんおけ}のようなところの上に、
パワースターが出現^{しゅげん}するぞ



6 きょだいピラミッドのナゾ

「ピラミッドには、まだまだ秘密が隠されている。その謎を解くためのヒントはほとんどないけれど、さまざまなきかけの１つ１つを探索してみるとか、やることはたくさんあるハズ。このパワースターを手に入れるために、ちよつとした偶然性も必要かもしれないぞ。もちろん狙って見つけられれば素晴らしい。とにかくいろいろと試してみよう。」

ピラミッド内部を
ていつてき たんさく
徹底的に探索せよ

かならず
パワースターは
必ずあるぞ

○スター6のパワースターはどこ？ 諦め
ずに謎を解いた人だけに与えられるぞ



ハイホー

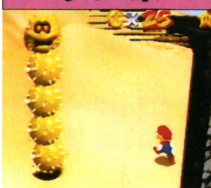


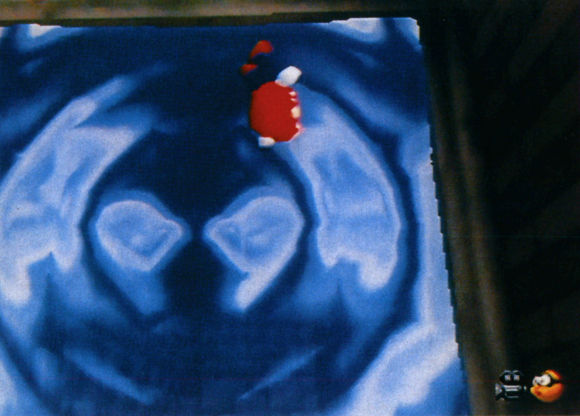
モンスタリーの
たおかし方

スコーシ



サンボ





ウォーター ランド

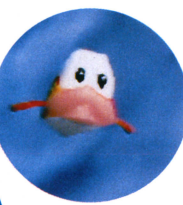
コース
9

ハッチだ、ハッチ!



クッパの顔が描かれている巨大なハッチ。ここから潜水艦が出入りしているのか〜?

コース3にいた貝がここにも。コイツは中にカメのコウラを隠しているぞ



こんなにデカイ魚も生息しています。なんかアイキョーがあって、実にナイスな面構え

このコースは、コース3と同じく海中を泳いで移動していく。海の色は青く澄んでいて、視界はすこぶる良好だ。ところが、一見華やかなこの海には、巨大な潜水艦の停泊するドックが存在する。そして、実はこの潜水艦、クッパのもの。どうやら2度目の対決のときが近づいてきたみたいだぞ!

クッパの
海底基地に潜入

パワースターを30コ集めると、お城の地下にある大きな星の描かれた扉がつかに開く。その奥にあるのは、コース9への入口だ。

1 クッパの せんすいかん



この先に潜水艦があるのだ

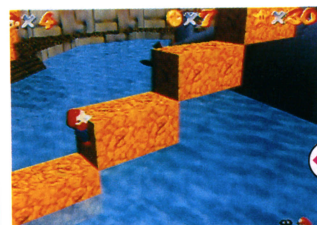
コを抜ける



それほど距離はないので、酸素は気にしなくてもOK

潜水艦の
甲板に乗り移れ

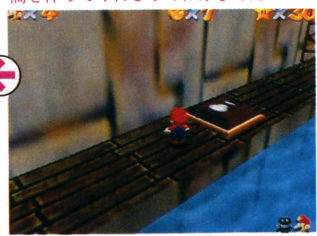
クッパの潜水艦の甲板の上にあるパワースターを取るのが目的。潜水艦のあるドックへは、スタート地点から少し潜ったところにある海底洞窟を抜けていく。洞窟内の標識に従っていけば迷うことはないだろう。潜水艦は油から直接乗り移れないので、一度陸に上がった後スイッチを押して橋をかけてから渡ろう。



足元に見えるスイッチを押すとブロックが出現し、潜水艦の甲板に渡るための橋を作ってくれるってわけなんだ



この橋(ブロック)は、一定時間で消えてしまう。渡り切れなかったらまたスイッチを押せば再度挑戦できるよ



これがアツ! 噂に名高いクッパの潜水艦。いくらパンチをブチかしても破壊できないよン

ガーンとでかいぜ!



このパワースターって、クッパが落ちていったものなんだろうかねえ?



あつ、気を抜いたらうずしおに飲まれてしまった！助けてくれ！

2 うずしおめ たからばこ

サメの動きに注意しよう



○サメにぶつくとダメージを受けてしまうんだ

スタート地点から深く潜ると、そこには4つの宝箱がある。これを一定の順番で開けていくと、スーパースターが入るぞ。ただ、その際に注意してほしいのは、その近くにあるうずしお。飲み込まれるとアウツなので、やばいときはA連打で逃げろ！

海底にある宝箱を順番どおりに開こう

最後は浮上する感じでそっと…



ゆっくり、ゆっくりと近づいていこう

8 正解の宝箱を開けば酸素が回復するぞ。逆に、間違えると酸素が減る（ダメージを受ける）ので注意しよう



宝箱は、まずもつとも深い所にある3つの宝箱のうち、海底洞窟の反対側にあるものから取っていく。それから反時計回りに開けていき、最後にうずしおの真横にあるものを開ければOK。

まずは反時計回りに一番深いところを

3 にげたクッパの あかコイン

すべてのあかコインを集めよう



まずはクッパを倒そう！



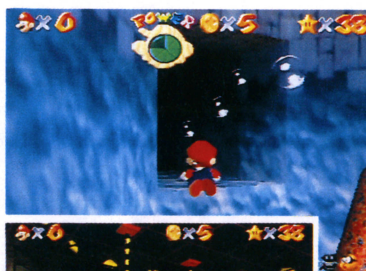
○コースの外に出て、エキストラコース2へ向かわよう

クッパの潜水艦のあったドックに、あかコインは8枚全部集まっている。しかし、これらを取るためにはこのドックから潜水艦を排出しなくてはならない。一度エキストラコース2へ行つて、クッパを倒してこよう。無事倒せば、潜水艦は無くなつており、代わりにドックの中をボールの着いた床が動いている。これをうまく乗り継いでコインを集めよう。



ボールを飛び移れ！

○ボールの軌道は不変なので、タイミングを見計らってジャンプ！ コインを取れない物体が浮いてるでしょう



○ね？ 潜水艦がない代わりになんか見えない物体が浮いてるでしょう

クッパを倒していないと

○いくら頑張っても届かないところにあかコインがあるんだな



○ハッチが開いてる！ ぶくと吸い込まれるぞ

近所

なに
くぐるって…何を?

4

ふきだすみずを くぐれ

海底から吹き出る
水の謎を解け

ドックの海底、潜水艦のあつた真下には、強い水流が流れ出ている場所がある。ここであることをし続けると、見事パワースターが手に入るのだけれど…?

○これはうずしおだから、全然違うってヤツね



ちがう!

○ココがその水を吹き出している場所なんだけど…なんだけど、ねえ?



○くぐれて言われると、ついついコインの輪なんかをくぐりたくなるけど、今回はまったくハズレだよ



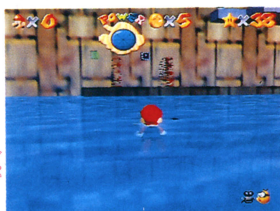
○真上に潜水艦がある。この潜水艦に真下からぶつかってわけでもなさそうだし…。うーむ、わっかんないなあ

6

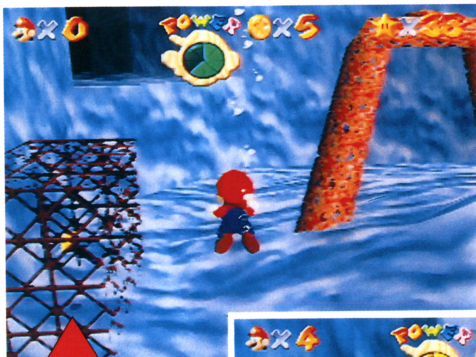
ボウシが そろったら

オリの中の
スターを救出!

○ドックにうまい具合にフロックがあるんだがね

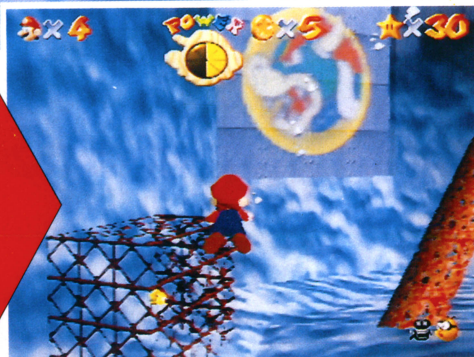


ドックの海底には、格子に囲われたスターが存在する。この格子を取り払うことはできない。だが、タイトルから察するに、帽子を駆使して取れそうだ。



すぐそこに
パワースターが
あるのに

○開いたハッチに吸いこまれるので、クッパを倒さないほうが楽



クッパを倒している

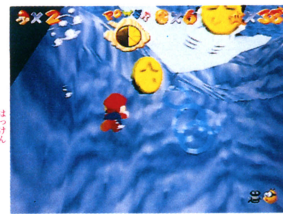
クッパを倒していない

5

マンタのおくりもの

マンタの動きに
注意しよう

○お、マンタ発見。さっそく近づいてみようぜ



スターを見事にワリフすると、スターポイントの下に広がる海中にマンタが出現。彼らのあとを追っていけば、スターの手がかりが。

○下から見上げてみたりして。ちょっと気味が悪い気がしないでもないけど



○マンタのゲツにつついてみようかな。バク足と平泳ぎを使い分けるといいぞ

サンキュー



○マンタ君からスターをもらいました。どうやったかって? それはヒ・ミ・ツ

ほめおのうみ のクッパ

今度は溶岩帯で
クッパを探せ

コース9で、ストーリー「クッパのせんすいかん」をクリアすると、コース入口の近くに穴が出現する。ここに入ると、クッパとの2度目の対決が待つエキストラコース2が始まるぞ。この特徴は、狭いうえに辺り一面が溶岩ということ。無数の障害をくぐり抜け、クッパのもとへたどり着けるか！

あいかわらずアスレチック!



移動する床やら、異常に細い道やらで、息つくヒマもないぜ



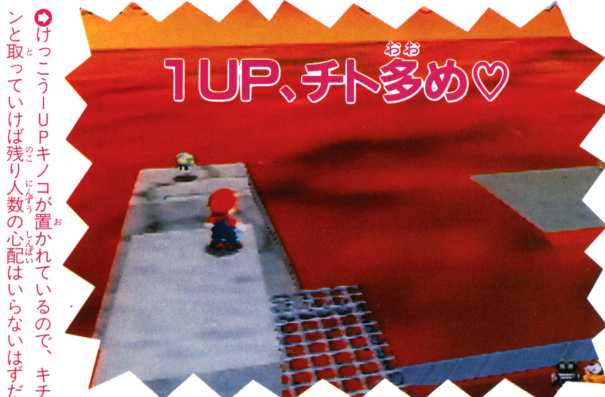
溶岩に落ちないように
的確に移動しよう

コースから落ちたら一巻の終わりでだったエキストラコース1とは違い、今回は溶岩なのでコースから落ちても多少は復帰の機会がある。ただ、そのぶん敵の数は多くなっているし、コース自体もかなり

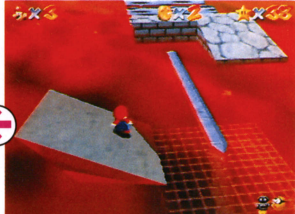
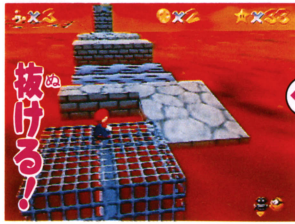


り長い。こまめにコインを取って、体力を回復しながら進んでいこう。エキストラコースでの決め手は、やはり状況にあつた視点変更。今回のアドバースとしては、溶岩の中に浮き沈みする床を乗り越えて行く前半を横からの視点で。細かいポールにしがみつくと機会の多くなる後半は正面からの視点で進んでいくのがベストと言えるだろう。

1UP、チト多め♡



サツと飛び乗って一気にかけぬける



足場が溶岩から顔を出した瞬間に...



ぶらさがりもあるぜよ!

ジャンプして、Aボタンを押せばなしでぶらさがるんだ



こんなところはわざわざ移動床に乗らなくても、幅跳びジャンプで越えちゃえばOK



上下する地面が平坦になったらGO!

大地を揺るがす 2度目のクッパ

コースの最後の土管に入ると、そこには宿敵クッパの姿が。今回もやっぱり尻尾を掴んでジャイアントスイングで爆弾に投げつけられ、いいわけなんだけど、今回のクッパは前回よりはるかに手強いぞ。まず、移動面の大幅なパワーアップがある。クッパの回りをグルグル回って尻尾を掴もうとしても、マリオ並のスピードで回転してまったく掴ませるスキを見せない。さらにはテレポルトも使い、マリオを翻弄してくるのだ。そして、攻撃のバリエーションが豊富になったこともあげられる。炎を吐くことと、振動を起こすことが必殺技だった彼だが、今回は改良を加え、新たな技まで体得してきたのだ。もともと、攻撃の際に大きなスキを作ってしまうのはあいかわらずだけれね。

○また、偉そうなコッパの言いやがって...
○クッパを追うスピードも速くなっていて、掴めない



また出た〜!

フットワークも
機敏だぜ!



○爆弾一発で倒せるんだけどね

クッパの攻撃

今回のクッパの攻撃手段は3つ。このうちのファイヤープレスとヒッププレスは、攻撃のモーションこそ前回のときと同じものの、まるで違う攻撃が襲ってくる。これらは非常にスキが少ないので、スキの大きなスーパーダッシュ体当たりを誘うのが勝利への近道だ。



○テレポルトで移動したりもするんだ

スーパーダッシュ体当たり

マリオを捕差し、猛スピードで突進してくる技。基本的には直線に進んでくるが、ほんの少しだけ角度をマリオに向けて調整することもできる。この攻撃の最後に、クッパはリングアウトしないように急ブレーキをかける。ここでしばらくクッパは動けなくなるので、すかさず尻尾を掴もう。なお、



この攻撃はマリオとクッパの距離が離れていると繰り出してくるので、わざと離れれば誘えるぞ。○刹那の見切りでかわし、尻尾を...

ファイヤープレス

今回のファイヤープレスは、前回の長い炎を吐くものと違って、追尾能力のある火の弾を吐きだすものだ。マリオとの距離が近いと基本的にこの技を多用してくる。かわすには後退するのが一番だ。



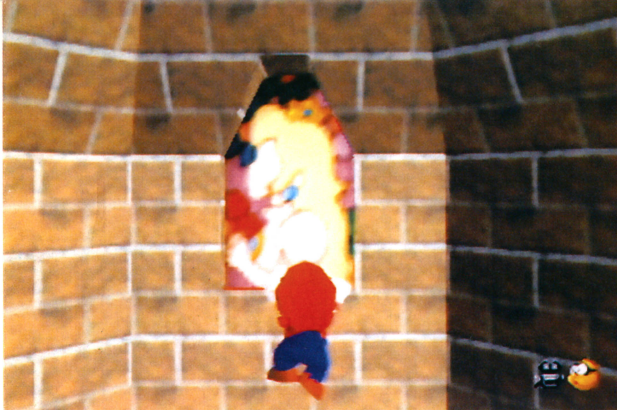
連射してくるウ!

ヒッププレス

前回と同じように、マリオとの距離が離れるか、リングアウトしたあと、復帰の際に使ってくる攻撃。今回は、その体重にモノを言わせて、地面を傾かせてしまう。マリオは立つていられない角度になると滑ってしまうのでリングアウトの危険性も生まれる。



○連続ジャンプを使って乗りきろう



ピーチの かくれスライダー

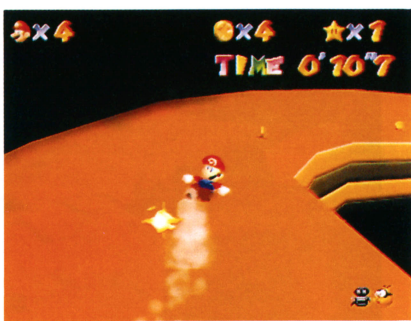
かくれ スター

ピーチ姫の部屋に
隠されたスターが

お城の中の右端にある部屋は、正規のコースとは一見無関係なピーチ姫の部屋になっている。ところが、この部屋にもパワースターが隠されているのだ。入り方は他のコース同様、絵の中に入ればOK。ただし正面の絵じゃなく、向かって右側の絵が入口だぞ。絵の向こうにあるのは、小さい部屋とスライダーコース。スライダー内での操作は、コース4と同様に3Dスティックの上下でスピード調節、左右で移動だ。



○ピーチ姫の部屋は、お城のこの扉の向こう。まさかこんなところにスターがあるとは…



○わずかに一つのスターで開く扉とは思えないほど、遊べるミニゲーム(?)なのだ

クリアはカンタン

スライダーに突入すると画面の右上にタイムが表示されるけど、このタイムがどんなに遅くてもゴールに達すればスターは絶対に手に入る。要するに、スライダーでミスさえしなければ、ほとんど苦労らしい苦労もナシにスターをもらえるのだ。最初はゆつくり堅実にすべり、とりあえずスターをいただいておこう。スターを入手した後でも、スライダー自体は何回だって遊ぶことができるからね。ちなみに入口のスイッチを押すと、青いコインが6枚出現するぞ。



○○コースに入ってすぐ右奥にあるスイッチを押すと、コインまでたんまり集まるぞ♡



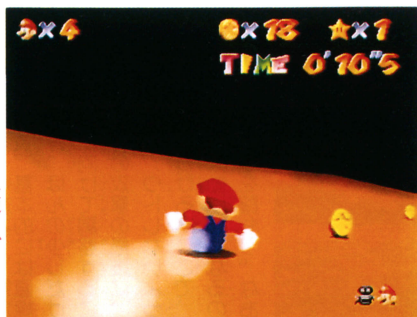
コインもたくさん
集まるのだ

のんびり行こう

スライダーでのお遊び

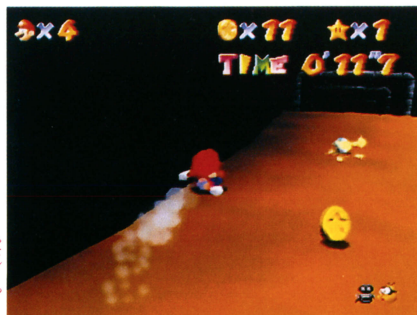
スピードを出すの爽快感はスライダーだけで、何回もやっていると、さすがに飽きてきちゃうよね。そんな人向けに、ちよつとしたお遊び技を教えよう。まず1つはマリオ視点でのプレイ。迫力満

マリオ視点で



○Rボタンでマリオの視点に変えると、角度が変わっちゃって難度が大幅アップ。これでタイムアタックするのめいいかも

スライディング



○スライディングでスタート地点に突っ込むと、こんな角度で滑っていく。堅実にクリアしたい人にはオススメ

★

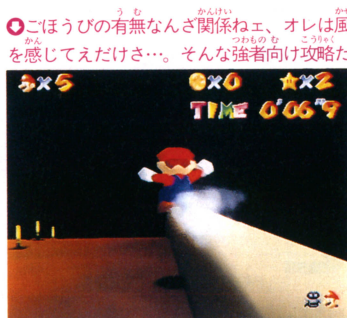
点だけとコーナーがわかりにくく、意外と難しいのだ。もう1つは初心者向けの、スライディングでのプレイ。マリオ視点とは逆に、視界がやや広くなって、コースの形をつかみやすくなるぞ。

○へたに加速しなければ、クリア自体は楽勝モンだよ

タイムアタック攻略

速さの限界に挑戦！

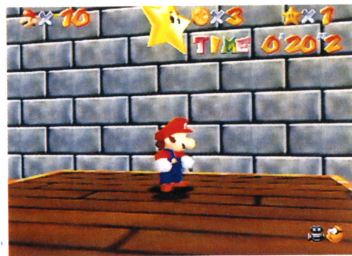
スターを取るための、普通のスライダー攻略は右のページでおしまい。ここからは、損得勘定抜きでひたすら速いタイムを求める、熱いタイムアタッカー諸氏に捧げるタイム短縮攻略だ。



○こぼろびの有無なんざ関係ねえ、オレは風を感じてえだけさ…。そんな強者向け攻略だ

正統派タイムアタック

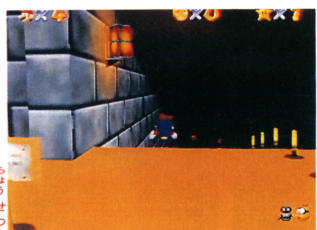
まずは、ごくごくノーマルにスライダーに挑み、減速ポイントやコーナーワークを究めたいという人向けの正統派タイムアタックからいってみよう。スバリ、目標タイムは20秒前半。編集部では、6月18日現在、20秒2というタイムが確認されている。キミの腕次第でまだ短縮できる余地アリだ！



○編集部の現在の限界タイムはコレ。研究と鍛錬をおこならなければ、まだ縮まるハズ!!

スタートのコツ

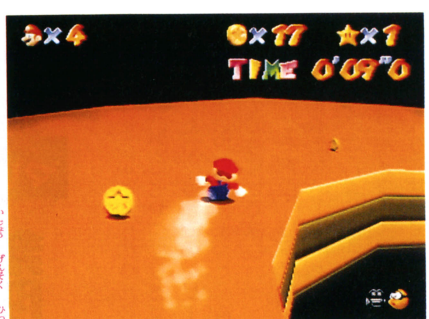
まず、左端からコースに入るのが重要だ。これだけでも意外と速い。次に、ボディアタックでコースに突っ込む。着陸してからカウントが始まるのでおトクだぞ。ちなみに幅跳びだと、逆に遅くなってしまうので要注意だ。



○スタートはボディアタックか通常ジャンプで、わずかでも距離をかせぐ。突入ルートは最内である左端がベスト

スピード調節

基本的に、3Dスティックは前に倒しっぱなしと考える。例えば右に曲がるときは、右に倒すのではなく「右上」に倒すようにしよう。わずかでもスピードが落ちてしまつと、再加速が必要なので大幅なタイムロスになってしまう。ただし、一部のコーナーでは減速したほうがタイムが速いぞ。



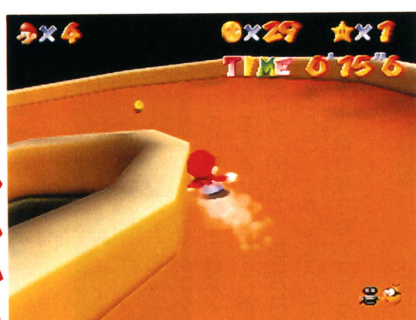
○タイムアタックである以上、減速を必ず要最小限に抑えるのは当然のこと。常時加速するつもりでスティックを倒せ!

コーナーリング

正統派のプレイにおいて、何よりも重要になるのがコーナーの攻め方だ。これは順番に、詳しく説明していく。まず第1コーナーは最高速で、続く左カーブはわずかに減速してインを攻めつつ加速して直線へ突入。その後の右バンクは2段階に角度が急になっていくので、半分までは最高速でいき1UPキノコが出るあたりで一瞬減速だ。勝負どころのS字コーナーは、多少速度を犠牲にしてもインからインへとコーナーに張りつくようにして攻めていこう。



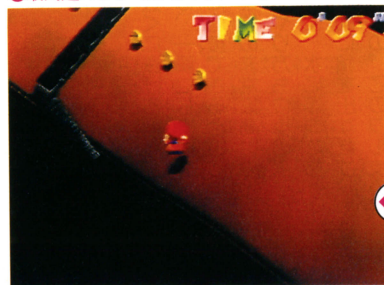
○大きな右バンクは、途中から急にキツくなる。一瞬だけ減速し、フチギリギリで加速だ



○タイムの8割は最後のS字にかかっている。アウトにふくむと大幅ロスだぞ

目指せ20秒台!!

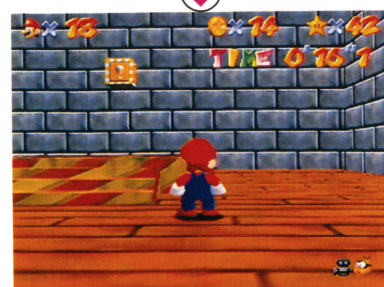
○最高速のままで着地でできれば超ベリグーツ!!



超ショートカット!!



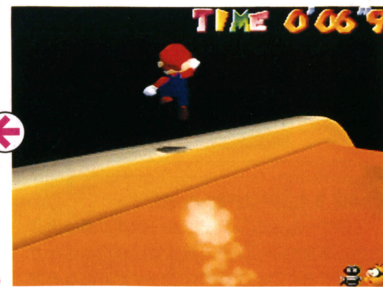
○ジャンプ後は、ただひたすら下のコースの坂道の部分を狙おう。また、着地時の衝撃を少しでも受けにくくするため、落下中にボディアタックを出すのも重要だ



○一応参考タイム。正統派より約4秒も速い(ノ)

邪道タイムアタック

スタート直後の連続左カーブを抜けた先の、下り坂の手前で左にジャンプすると、とんでもないシヨートカットができる。コツは、ジャンプするときになるべくコースの「壁」に向かって「跳ぶ」と、着地ポイントが下り坂になるように距離を調節することだ。スタートを普通のジャンプ、着地をボディアタックにするとさらに速いぞ。



○ココが離差ポイント。急な角度で跳ぶのがいい

かんまつとくしゅう 巻末特集

へんしゅうぶ 編集部が はっけん 発見した

ちよう

超ウルトラ技

じつようど たいわさ くら わざ
実用度の高い技からお笑い技まで『マ
リオ64』の技を集めてみたぞ。知って
得するイカす技、キミも覚えてね。

テクニク

○1UPキノコを回収したら、おもむきにキノコ城へ帰還。以上の行動を繰り返すのみ！



○条件は、コース内に毎回出現する1UPキノコがあること。複数あるのがベストだ

「 Mario シリーズと言ったらコ
レ、というくらいお約束のウル技
が、『 Mario 64 』にもやっぱりあつ
たぞ！ ただし、今までのシリ
ズの無限1UPとは、まったく違
う内容なので注意して欲しい。
今回紹介する無限1UPは、1
回取っても消えない1UPキノコ
を利用する。『 Mario 64 』の場合、
一部の1UPキノコは何回取って
もコースに入り直せば出現してく
れるため、そういったキノコが出
るコースに狙いを絞り、キノコを
取って脱出するのだ。オススメコ
ースは、短時間で効率よく増やせ
るピーチのかくれスライダー。も
うゲームオーバーは怖くないぞ。



無限1UPができる

なんかい
何回でもOK



○青いコインのおかげで、コイン50枚は楽勝
のハズ。1プレイ2UP、こりゃ楽ですわ〜



○コインを回収しつつ、コ
ース上を移動する1UPキノ
コを回収。タイムは無視
して問題ナシ！



例
ピーチのかくれ
スライダー
このスライダーの優れて
いる点は、なんとといっても1UP
キノコとコイン50枚で、毎回2U
Pずつすること。しかもミスして
も Mario の人数が減らないオマケ
つきなのだ。

たいよく
体力が減ったら水に入ろう



○頭まで入ることができる場所なら、浅くてもOKなのだ
○その後、水面から顔を出す
だけで完全回復。 Mario は水
が大好きなんだろうーか！



○モンスターに囲まれて大ビ
ンチ！ 体力も少ないことだ
し、とりあえず水中へ避難



水で体力回復

無限1UPができる

このゲームはコンティニュー自体が無制限な
ため、あまり Mario の人数は気になりませんが、
増やしておくことで非常にプレイが楽になる場
所がいくつかあります。中でもワツパと戦うエ

キストラコースなどは、ワツパでミスした場合、
ワツパとの戦いから再開できますよね。ですが
もしゲームオーバーになってしまうと、お城の
外から全部やり直さなければならなくなります。
普通のコースと比べ、エキストラコースは難し

い上に道中が長くなっていますから、残り人数
が多いと相当楽になりますよ。特にピーチのス
ライダーなら、タイムアタックしているうちに
残り人数まで増えて、一石二鳥というものです。
いつも10人くらいにしておきましょう。



この技の 醍醐味

『マリオ64』テクのウル技大募集!!

まだ攻略時間が少ないためか、現段階では編集部が見つけたウル技はごく少数。しかし、ウル技の宝庫と言われてきた『マリオ』シリーズだけに、まだまだ隠されているのは間違いないと言えそう。そこで、『スーパーマリオ64』のウル技を大募集。ウル技を見つけたら、本誌の「超ウルトラ技」のコーナーにガンガン応募してね。ちなみに次号のファミマガ64(7月12日発売)では、『スーパーマリオ64』と『パイロットウィングス64』のウル技の特集を掲載予定。もちろん次号以降も、見つかったウル技は逐一掲載していくぞ。

キックで脱出!!



① そんなときは空中でキック! これだけ高度がアップする

立っているだけで足が沈み、ロフにジャンプすらできない砂漠。この砂漠の砂の足場からは、限られたごく一部の床にしか登れないけど、このウル技を使えばさらに高い床に登ることができるぞ。



② この程度の床にも登れない



③ 砂漠はジャンプが低いのだ



ルイーダ技

ペンギン顔アレコレ

ゲームのオマケ(?)として遊ぶことができる、マリオの顔のいじり。その顔のいじりを、さらにペンギンにする方法を、まず、ヒゲをナメ上にする、サングラスを付ける。逆にならぬ。鼻のほうに寄せると、鼻毛みたいでナイスだ。また、帽子を下にすると、目が消える。いろいろ試してみよう。



① ほとんどにらめっこな気が...



ルイーダ技

砂漠でジャンプ法



ルイーダ技

ペンギンがボディアタック!

コース4をウロついているペンギンの子供にヘッドスライディングをさせるという、心なごむウル技だ。このペンギンは、マリオがボディアタックをしたときのみ行動をマネる習性があるため、ペンギンの近くでボディアタックをすればOK。とにかくひたすらカフイイので、マリオ視点などを駆使して見よう。



① 並んで滑ってみたりなんかして...。こうしてみると親子みたい(見えなくて)見よ、この愛くるしいペンギンの姿を! ちきしう、アンタ光ってるぜ...!!

SUPER 64 MARIO DE クイズ

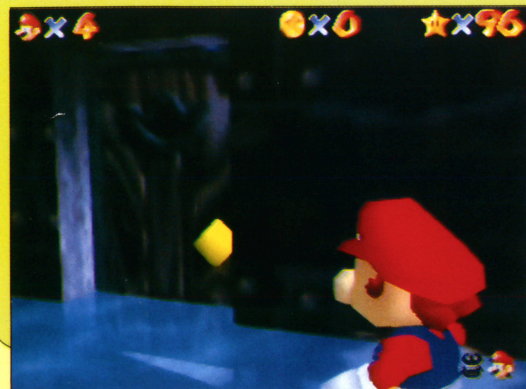
オマケ

最後に、ちよつとしたクイズを2つ。下の問題と写真をよく見て、答えを考えてみよう。ちなみに2問とも、この本で取略している範囲から出題されているぞ。たまには指を休ませて、頭を働かせてみよう!

答えがわかったら

答えが2問ともわかったら、ハガキに住所、氏名、年齢、電話番号、そして答えを大きく見やすい字で記入して、〒105 東京都港区東新橋1-1-16 TEAMファミマガ64編集部「マリオ係」まで。正解者の中から抽選で64名に、ファミマガ64オリジナルテレフォンカードをプレゼント! 締め切りは7月12日の消印まで有効だ。たくさんの応募、お待ちしております!!

正解者64名にテレカプレゼント



これは何コースの風景でしょう?



これはどの敵の拡大図でしょう?

ファミマガ64

がつ にちこうとくべつ ゃろく
7月12日号特別付録

コース9までのスター入手法
そしてテクニクを完全網羅!!

にゆうしゆほう

SUPER 64
MARIO

スーパーマリオ®

こうりやく
ファンタスティック攻略ブック